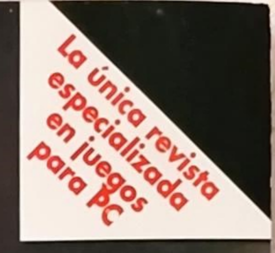


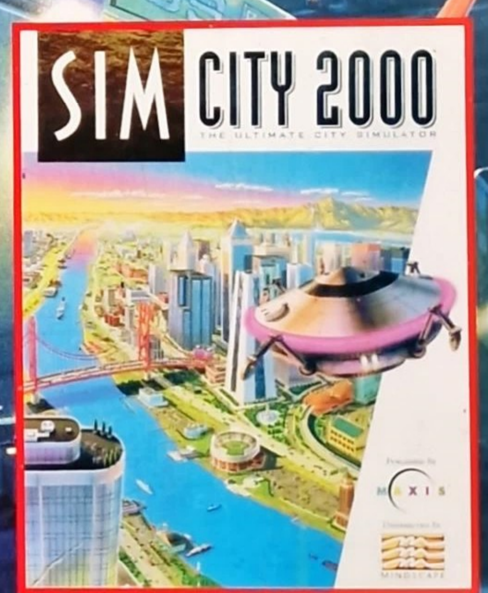




Demo jugable de **DETROIT**, cambia la historia del automóvil

# SUBWAR 2050 EL SUBMARINO DEL FUTURO

OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA SEPTIMA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE

## Sim City 2000: SE EL MEJOR ALCALDE




ALONE IN THE DARK 2

## Alone in the Dark II: REGRESO A LA OSCURIDAD

MP MULTIPRESS



PROEIN
Y
PRESE
MASTER OF
ORION
SUB WAR
2050
Pirates!
GOLD
MICRO PROSE
APUESTA
MICRO PROSE

# Y también:



## Nuestros anunciantes:



## OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Como siempre, OK PC te trae montones de novedades. En este més hemos elegido como portada el juego **SubWar 2050** por toda la calidad que recuma. No es un simulador de submarino actual, es un submarino futurista en un mundo acuático.

**Alone in the Dark II** es otro de los platos fuertes del mes. Como detective tienes que descubrir los secretos que encierra la casa que hay al borde del acantilado. Con sólo ver la presentación, ya sabrás que lo que te espera es una caja de sorpresas agradables.

**Pirates Gold** es el retorno de un clásico adaptado a los nuevos tiempos. Un juego que en su época causó sensación y que gracias a los gráficos SVGA y el sonido de las tarjetas de sonido actuales, es todo un bombazo.¡Cúbrete!

Los amantes de la estrategia están de enhorabuena, juegos como **Master of Orion**, **Fields of Glory**, **Strike Squad**, **Sim City 2000** y **Unnatural Selection** conseguirán que se le caiga la baba a más de uno.

En cuanto al terreno de las aventuras, la casa Microprose ha pegado un gran paso y nos ofrece juegos de tanta calidad como son: **Rex Nebular** y **Return to Phantom**. No os creáis que es lo único porque Microprose va dar mucho que habalar en sucesivos números.

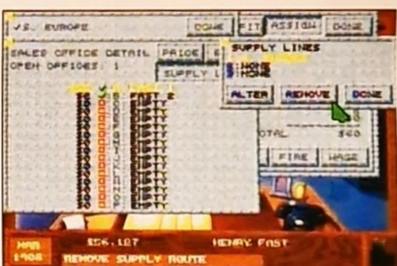
Para los amantes del CD-ROM tenemos jugosas novedades: **Lawnmower-CD**, para que vivas la película de "El cortador de Cesped"; **Conspiracy-CD**, toda una aventira al otro lado del telón de acero para salvar el histórico golpe de estado acontecido hace poco tiempo en las frias tierras soviéticas; por último **Microcosm-CD** que nos reta a salvar la vida de un científico desde dentro del cuerpo humano.

## DETROIT

### Crea tus propios prototipos

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 386 o superio, puede funcionar en algunos 286. 640 Kb de RAM libres.
**Disco duro, unidad de disco**: *3 1/2"* ,
**Tarjeta gráfica**: VGA
**Tarjeta de sonido**: Opcional.
**Instrucciones de carga**:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **LEEME**, pulsa **<Intro>** después y se te darán las instruccciones de carga. Desprotege el disquete si quieres leer las instrucciones o recibirás un mensage de error. Luego protege de nuevo el disquete.





**Director:** José Emilio Barbero.
**Redactor Jefe:** Enrique Maldonado Rollizo.
**Redactor:** Carlos F. Mateos.
**Colaboradores:** Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez y "Sherlock Holmes".
**Corresponsales:** Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
**Diseño:** Luis de Miguel, Estudio.
**Fotografía:** Eduardo Urech.
**Jefa de publicidad:** Esther Lobo Cárdaba.
**Publicidad y redacción :** Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03 Fax: 457 93 12.

**Editorial Multipress, S.A.**
**Director General:** Julio Goñi
**Director de publicaciones:** Saúl Braceras
**Director de producción:** Julio Rodriguez
**Administración y suscripciones:** Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
**Fotomecánica:** Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
**Duplicación de disquetes:** I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
**Depósito legal:** 24602-92 Printed in Spain V 94.
**Distribuye:** COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
**Distribución en América** Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP.
Distribución en Chile: Distribuidora El Molino.
**Importador exclusivo Cono Sur:** CEDE, S.A. (Compañia Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica 1532, Buenos Aires (Argentina).
**Imprime:** Color Press.
**Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.**




## ACCOLADE

Accolade prepara tres supertítulos:
Superhero League of Hoboken, Video Sports Football CD y una colección de
salvapantallas.
· **SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN**: Un juego que combina el
humor de una excelente aventura, con un juego de rol. La trama se sitúa en
los EE.UU. que están totalmente polucionados debido a los tóxicos produc-
tos emitidos al medio ambiente por la empresa de paquetería de una cono-
cida empresa de consolas japonesa. Se han producido terribles mutaciones
y sólo un pequeño grupo de héroes han sobrevivido ilesos. Tu tomas el con-
trol y debes crear una nueva sociedad.
· **VIDEO SPORTS FOOTBALL CD**: Este es el primer juego de fútbol
con video interactivo. Su producción es posible gracias al soporte del
CD-ROM. Con este juego asumes el papel del entrenador de un equipo for-
mado por estrellas de la NFL y AFC. El juego incluye los comentarios en vi-
deo de famosos comentaristas deportivos americanos lo que proporciona
toda la sensación de estar viendo un partido de fútbol americano en la tele-
visión.
· **SALVAPANTALLAS**: Accolade ofrece toda una colección de salvapan-
tallas que funcionan bajo el entorno Windows. Incluyen fotografías de fa-
mosos deportistas como Charles Barkley o Jack Nicklaus. Cada salvapanta-
llas tiene unas 22 imágenes en VGA y se emiten en una secuencia que el
usuario puede personalizar.

## FLASHES

■ Dro Soft lanza al mercado el título: "CNN Time Capsule" en CD-ROM. Se trata de un almanaque del año 1993, con los 100 momentos más importantes del año. La exposición es interactiva y permite revivir por video y texto los mejores momentos del año.

■ La empresa Péndulo Studios S.L. distribuirá sus juegos a través de la empresa Dro Soft. Su primer producto será una aventura gráfica que será lanzada en esta primavera y cuya calidad no deja nada que envidiar a programas del mercado extranjero.

■ Microsoft lanza al mercado cuatro herramientas de desarrollo en formato CD-ROM. Esta herramientas son: SDK de Conectividad 2.0 (ODBC), SDK de Mensajería, SDK de Telefonía y SDK de Video para Windows 3.1.

■ Proein será el nuevo distribuidor en España de los productos de Grandslam. Los primeros títulos que aparecerán en el mercado son: Armaeth, Reunion, Serventh sword of Mendor, Bogies, Assain, Bump´N´Bum y John Harkes world cup soccer.

■ Microsoft presentó el pasado 22 de marzo su arquitectura AT WORK. Gracias a esta arquitectura, la ofimática logra la máxima potencia integrando fotocopiadoras, faxes, sistemas telefónicos y otros componentes habituales con los PC, facilitando su conexión.

## DRO SOFT




Títulos para todos los gustos están apunto de salir al mercado:



***ROL:** Para los amantes del rol tenemos Ultima VIII-The Pagan (que continúa las aventuras del Avatar), Ravenloft (juego en perspectiva 3D al estilo del Shadowcaster muy mejorado), Dark Legions (combates con personajes del mundo de rol) y para terminar System Shock.

***AVENTURAS:** Los amantes de las aventuras disfrutaréis con Syndictae + en CD-ROM, Under a Killing Moon y Al-Qadim.



Otros de los juegos de los que en breve tendremos noticias: World Cup USA´94 (con el que vivirás toda la emoción del mundial de fútbol que empieza en Junio), Theme Park (un juego de estrategia), Wings of Glory y Al-Quadim.


ERBE
TE REGALA
ESTA CAMISETA
A partir de ahora encontrarás cada mes en tu tienda títulos nuevos a un P.V.P. de 1.200 Ptas., especialmente recopilados para tí, que también sufres la crisis, o que acabas de hacer un gasto extra al comprarte el nuevo ordenador. Bajo el nombre de KIXX nace una colección de 40 títulos que hace algún tiempo fueron super éxitos en PC.
Y además, te regalamos esta fantástica camiseta.
Cada uno de los títulos KIXX contiene un punto que debes pegar en el cartón que encontrarás dentro de las cajas. Reúne 10 Puntos y manda tu cartón a ERBE/MCM SOFTWARE te enviaremos por correo una bonita camiseta como ésta.
CUPONES KIXX
1 Punto
DISTRIBUIDO POR
Barbarian
Rick Dangerous 2
Speedball 2
Xenon 2
Go for Gold
Street Fighter
Streetsports Basketball
Thunder Blade
California Games
Blasteroids
1.200 Ptas.
KIXX
Nº1 EN PC/CD-ROM
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 · 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 · Fax: 528 83 63

## MAXI JUEGOS ERBE

Erbe abre nuevos canales de distribución para los videojuegos, ofreciendo la colección Maxi Juegos desde los kioscos. El precio del primer ejemplar ha sido de 995 Ptas y se ofrecía el juego Indiana Jones completo. Los siguientes títulos, al precio de 1995, serán: Monkey Island y Lotus, Street Fighter II, F-15 Strike Eagle II, Larry I, Pirates, Links, Another World, Maniac Mansion, Zool, F-19, Police Quest III, Loom y Space Quest I. Cada número incluye un fascículo con las pistas del juego y estará en los kioscos quincenalmente.




## LIBRO DE SOLUCIONES DE PROEIN

Hace poco comentamos la aparición del primer libro de soluciones lanzado por Proein. Ahora la distribuidora ataca de nuevo lanzando tres nuevos libros de soluciones.




En ellos encontrarás la solución a más de 40 juegos como: The Cruise for a Corpse, Dune 2, Elvira, Future Wars, Innocent, Simon the Sorcerer, KGB, The 7Th Guest, Ultima VII, Shadowcaster, Return to Zork, Eye of the Beholder II, Loom, Syndicate, Waxworks, Kyrandia, The Secret of the Monkey Island y muchos más.




Los libros además, incluyen mapas de muchos juegos para facilitarnos más el trabajo a los jugones.

## NOVEDADES DE PROEIN

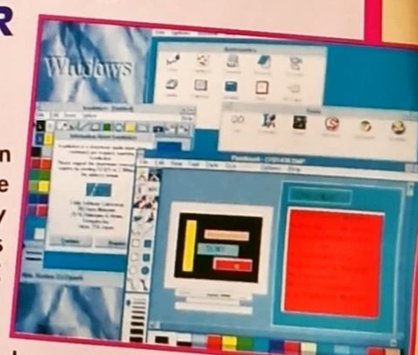



De astronómico habría que catalogar el crecimiento de títulos en la lista de novedades que nos ha ofrecido la distribuidor española Proein. Uno de los máximos responsables es la casa Microprose que en Mayo-Junio presentará a través de Proein título como: UFO, Starlord, Bloodnet, Pacific Air War, Subwar 2050, F-14 Fleet defender y Dragonsphere que se presenta en forma de libro con su CD-ROM adjunto.

En cuanto a Codemasters, los próximos título serán: Micromachines, Cosmic Space head y Fantasy Dizzy.




## UN MODELO A SEGUIR




## SONY

El nuevo monitor CDU-1430 Trinitron multifrecuencia de 14" de Sony, ofrece una mayor área visible en pantalla y sin parpadeo. Es compatible con los modos de video más frecuentes del PC (incluidos SVGA) y Macintosh. Con una frecuencia de muestreo de 72Hz a una resolución de 1024x768, no entrelazado, lo que evita el parpadeo y cansancio visual.

En la parte frontal se encuentran cómodamente situados sus mandos de control digital, desde los que es posible seleccionar brillo, contraste, tamaño, centrado vertical y horizontal, distorsión angular y su balance. Una vez seleccionada la configuración, los parámetros se guardan en memoria, con un máximo de nueve modos personalizados por el usuario, además de los modos mas comunes que ya están predefinidos.

El monitor cumple con las normas de seguridad suecas MPR II. Incluso está dotado de una capa de sílice antiestática que reduce la acumulación de polvo y la creación de electricidad en la superficie de la pantalla.

Es un monitor ideal para las aplicaciones de tratamiento de texto, hojas de cálculo, etc. Su precio recomendado es de 99.000 Ptas.

# SIMUL*Action* PC
# ¡EMOCIONES REALES!

SIMULADOR DE VUELO F-16 FIGHTER FALCON — FALCON

SIMULADOR DE COMBATE M1A1 ABRAMS — TANK

PILOTAJE ACROBATICO DEFINITIVO MUSTANG SHELBY'66 — STUNT DRIVER

LA GUERRA AEREA EN VIETNAM A-6 INTRUDER/F-4 PHANTOM II — FLIGHT OF THE INTRUDER

## FALCON

El cielo será tu territorio.
Sube a la cabina de Falcon y prepárate para el "combate de tu vida". Esta simulación ganadora de premios, del F-16 Fighting Falcon es el legendario software clásico de Spectrum HoloByte.
Los gráficos 3-D te sitúan en el calor de la batalla, cuando selecciones una de las doce misiones que acelerarán el ritmo de tu corazón.
Los sistemas de armamento precisos, displays frontales y controles de la cabina del piloto le añaden realismo y emoción.

- Doce misiones.
- Cinco niveles de habilidad (Teniente a Coronel).
- Modo combate a "cara de perro" vía conexión directa de ordenador.
- Múltiples displays frontales.
- Múltiples vistas.

**3.995.- Pesetas**

## STUNT DRIVER

Toda la diversión de un rally acrobático real sin sufrir magulladuras.
¿Educado en la carrera?... ¡Olvídalo! Prepárate para la carrera de acrobacias más salvaje y divertida de tu vida. Deslízate detrás del volante de este clásico Shelby Mustang del 66 y abróchate el cinturón de seguridad.
Inmediatamente te deslizarás por los "loopings", harás saltos espectaculares y volarás por puentes levadizos que desafían a la muerte.

- Opción "cara a cara".
- Compite al mismo tiempo frente a tres contrincantes.
- Tres niveles de dificultad.
- Cinco pistas preconstruídas.
- Editor de pistas.
- Impresionantes gráficos 3-D.

**2.995.- Pesetas**

## TANK

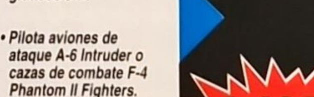
La simulación más auténtica jamás desarrollada para PC. Ponte al mando de un pelotón completo de 16 tanques, controla los aviones de reconocimiento y las fuerzas complementarias terrestres. Dirige 15 misiones equipado con armamento de alta tecnología y un sofisticado equipo de seguimiento del enemigo. Tu pelotón incluye un arsenal letal ultramoderno para cubrir el combate aéreo y la artillería de campo.
Elige tu misión. Planea tu estrategia y prepara las fuerzas para atacar a tu enemigo.

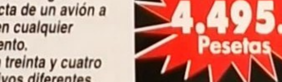
- 15 misiones individuales en tres escenarios de acción: Fort Knox, Europa Central y Oriente Próximo.
- Nivel de juego múltiple.
- Terreno realista 3-D.
- Campos de batalla de hasta un total de 7.300 Km.²

**3.995.- Pesetas**

## FLIGHT OF THE INTRUDER

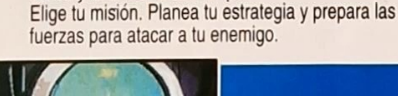
La guerra aérea en Vietnam.
Estamos en 1972. Durante la Campaña Linebacker. Tu misión es descubrir objetivos enemigos en el norte de Vietnam y destruirlos.
Prepárate para el desafío de las defensas aéreas y terrestres, combatiendo en lucha cerrada con Migs y esquivando cañones, camiones y misiles buscadores de calor. Elige entre 13 operaciones diferentes.





- Pilota aviones de ataque A-6 Intruder o cazas de combate F-4 Phantom II Fighters.
- Conecta de un avión a otro en cualquier momento.
- Ataca treinta y cuatro objetivos diferentes.

**4.495.- Pesetas**


















# TUS SUEÑOS AL VOLANTE

**Siempre nos quejamos de que las cosas no son como nos hubiera gustado que fueran, quizás sea una forma de justificarnos a base de los posibles fallos de los demás, pues ahora si algo no te gusta es culpa tuya. Tenemos delante un simulador de construcción de coches, ahora podremos dar rienda suelta a nuestros sueños, crear un coche personalizado y producirlo a gran escala, desarrollar motores, carrocerías, sistemas de amortiguación y muchas más cosas.**



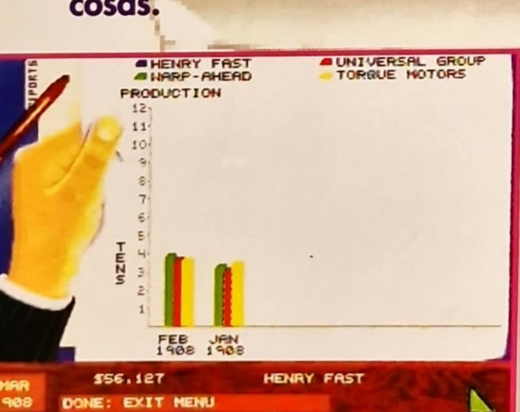




Solamente pronunciar su nombre nos trae recuerdos de goma pegada al asfalto, de altas cilindradas, de superprototipos, de velocidad, es el momento de dar el DO de pecho, de demostrar de lo que eres capaz como ingeniero.

A todos nos suenan casas como FORD, CHEVROLET, GENERAL MOTORS y otras muchas, la verdad es que en nada se parece el mercado de coches fabricados para los Estados Unidos del que conocemos en Europa, los coches americanos son autenticas moles sobre el asfalto, con un elevado consumo, debido a lo barato de la gasolina por aquellas tierras.

Siempre hemos sabido que los americanos son muy especiales y quizás los coches sea una de las representaciones más claras: coches suntuosos, de madera por fuera en algunos casos, con grandes cilindradas para mover esos inmensos monstruos, sistemas especiales de frenos, chapas de acero. Todo eso para unas velocidades máximas en carretera bastantes bajas, lo que aquí adoramos como son los coches pequeños y potentes, para ellos son utilitarios, que paradoja, ¿verdad?.

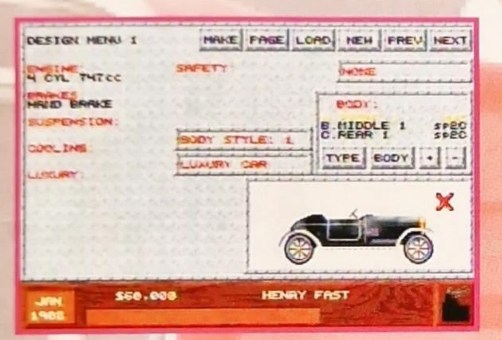


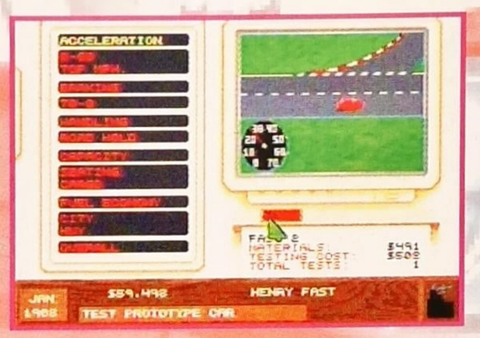









Y no son tópicos, recordáis los Cadillac de las películas, los Ford, Mustang y otros muchos coches con los que todos hemos soñado alguna vez, pues para ellos todo eso es muy normal. Aunque sinceramente pienso que donde estén los coches europeos, mejor y si encima pueden ser marcas alemanas pues ya dejo de hablar de otros coches.

## EVITEMOS LA CRISIS

Es la primera vez que tenemos ante nosotros un simulador de construcción de coches, con el podremos comprobar los costes y problemáticas de las empresas del sector, tendremos competidores, que puede de que desarrollen más rápido y mejor, que distribuyan antes que nosotros y un sin fin de cosas más.

Tienes ante ti la posibilidad de construir un imperio o sumirte en la más miserable ruina, no te creas que será nada fácil.

En primer lugar deberemos elegir donde queremos situar nuestra empresa y factoría. Tras estos primeros pasos, quizás lo fundamental no sea crear un coche nuevo, lo primero será contratar empleados y asignar sueldos a los diferentes tipos de personal, no seas tacaño, recuerda que un empleado contento es un buen empleado.

El segundo paso será asignar a estos empleados a las diferentes labores de desarrollo de las partes que componen un coche tal vez por la premura de salir a la calle será mejor dejar de lado los departamentos que ya tengan desarrollado algo y dedicarnos a los que no tengan nada.

Después de haber avanzado en el descubrimiento y producción de las diferentes partes del coche podremos dedicarnos a la labor de diseñar nuestro primer coche, en ese momento cada uno puede dar rienda suelta a su imaginación.

El marketing será una labor que podremos desarrollar cuando lo creamos más conveniente, pudiendo usar todos los conductos habituales que ya conocemos, como veréis no se ha dejado de lado ninguno de los detalles fundamentales que constituyen toda la cadena de creación no solo de un coche sino de una empresa solida y con ideas de expansión.

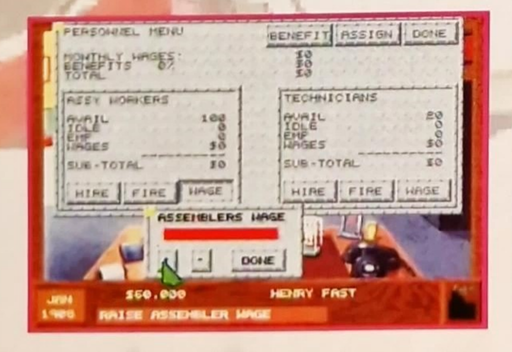
Una vez creado el coche podremos hacer toda clase de test antes de mandarlo a la cadena de montaje, porque puede habernos quedado muy bonito pero ser una autentica chatarra, con perdón de los futuros creadores.

Como ultimo paso, si todo nos ha ido bien podremos montar muchas más fabricas en diferentes partes del mundo, siempre intentando crear los coches que a cada lugar le podrían ser más adecuados, ya que como ya te comenté los mercados no son los mismos en la Europa del Oriental que en la Occidental para poner un ejemplo que nos pille cerca.

Tened muy en cuenta que el juego abarcará un periodo de cien años, desde 1908 al 2008, con lo cual habremos de pasar momentos de crisis, huelgas, y varias guerras mundiales, así como conflictos regionales.

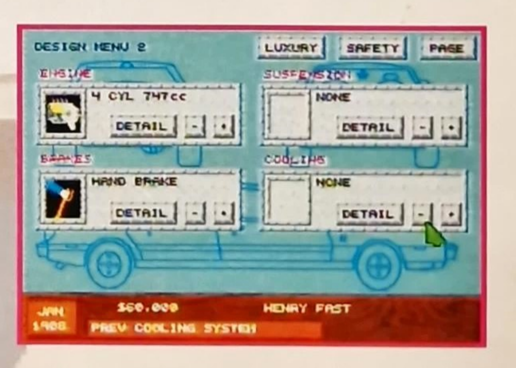
Una gran novedad que incorpora el juego es la posibilidad de hasta tres jugadores simultáneamente, incluso se podrá jugar a través de módem. Ya para terminar este artículo, os puedo comentar que el juego es entretenido, pero te tendrás que calentar un poco la cabeza. No es un juego rápido, quizás se asemeje en cuanto a dificultad al nuevo SimCity 2000, otro muy buen juego, ojalá saquen dentro de poco un simulador de motos.

ANTONIO GOMEZ












- OK Preview: SIMFARM
- Tipo: SIMULADOR DE GRANJA
- Compañía: MAXIS
- Distribuidor: DRO SOFT

# SIMFARM

# LA GRANJA

**Hemos creado ciudades, imperios, lineas ferroviarias y hasta gigantescos hormigueros. Ahora le toca el turno a ponernos al volante de un tractor, y gestionar nuestra propia granja en EE.UU.**

Seguro que aparece algún listo que puede comentar: "No, si manejar una granja es muy fácil". A primera vista, esa es la impresión.

Pero en Maxis, los especialistas en la simulación de la vida cotidiana, quieren hacernos ver que controlar una granja puede ser una tarea bastante complicada, y más aún para nosotros, gente de ciudad.

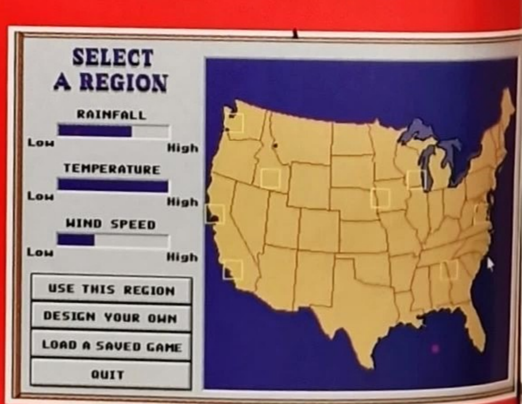
Pero es que aparte de ejercer nuestro oficio de agricultores, debemos tener un cierto espíritu comercial. Ya que debemos vender nuestros productos y comprar nuevo material (la maquinaria es muy cara, aún en los U.S.A.), además de los consabidos abonos, y proteger las plantaciones de las inclemencias del tiempo.

## TERRENO CULTIVABLE

Como es lógico lo primero que debemos hacer es buscar un terreno para nuestra querida granja. No olvidemos que uno de los principios del modo de vida americano de los 50, era vivir en el campo con una familia feliz, y un pueblo cercano donde acudir a los oficios religiosos. Si la gente del campo europea tienen costumbres muy conservadoras, no digamos de los habitantes de la América profunda.

Y es a esa América profunda donde edificaremos la granja, concretamente en Alabama, que es donde se cultivan las mejores tierras. El juego nos ofrece varios escenarios creados y la posibilidad de definir nuevos, pero si bien California tiene un clima mediterráneo pero es propensa a






# ELECTRONICA

fuertes catástrofes naturales, otros sitios más tranquilos son demasiado secos como en el interior de Arizona.

Empezamos en Alabama. Ahora nos toca rotular el terreno según nuestras necesidades y empezar la construcción. Para todos los aficionados a "SimCity" no echarán de menos la barra de iconos que nos permite hacer y deshacer a nuestro antojo el modelo a edificar. Contamos con un amplio abanico de posibilidades, así que no dejes pasar nada en alto.

## UN NEGOCIO PROSPERO

Tras el montaje de toda la estructura, procedemos a elegir que tipo de planta vamos a cultivar, así como el ganado a cuidar.

No todo es tan sencillo, dependiendo de cómo esté el mercado, será mas rentable producir trigo o maiz, aunque éste último siempre produce buenos resultados.

También debes tener buenas relaciones con tus vecinos, de lo contrario carecerás de su ayuda y apoyo, que en los primeros momentos siempre vienen muy bien.

Además, es muy divertido ir a las fiestas locales, y ligar con las "inocentes" hijas de los granjeros. Procura que siempre haya un buen pajar a mano.

En definitiva, SimFarm es un juego al estilo de los que han hecho famosa a Maxis, pero cuenta con muchos detalles nuevos y originales, que pueden hacer al programa número uno en muchas ciudades.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ




- Ok Preview: RED HELL
- Tipo: AVENTURA-ROL
- Compañía: CYBERDREAMS
- Distribuidor: DRO SOFT

# RED HELL





**Año 2020. Los EE.UU se encuentran bajo el dominio de la URSS. Los rusos ganaron la Segunda Guerra Mundial, y ahora la Tierra entera es suya. No, no es ningún error histórico, es sólo una de las bromas de los mundos paralelos.**

El futuro es rojo. Tan rojo que Ciberdreams propone una aventura ambientada en un hipotético mundo comunista global. Después de la aparente caída del comunismo, y sin ningún enemigo potencial en que luchar, ahora los americanos se inventan historias para justificar sus propias ideas e introducen nuevos elementos en la "política-ficción".

Dejemos la política a un lado, ya que hay cantidad de revistas que se ocupan especialmente de ella y centrémonos en el apartado lúdico del tema.

# HISTORIAS A









¿Qué nos espera tras Red Hell? Con sólo ver la casa madre, creadora de Dark Seed o Cyberrace, la calidad del juego está asegurada, aunque la idea central ha sido desarrollada por Castleworks, una novísima productora de software situada en Dallas que va a dar mucho que hablar a partir de ahora.

Desde luego la unión de estos dos gigantes del software sólo puede dar como resultado algo excelente, y así será Red Hell, ya que está producido con la máxima tecnología posible con los actuales PC. Dicen que la banda sonora no tiene nada que envidiar a la mayoría de los discos del mercado.

Básicamente, el juego es una videoaventura con gotas de rol. Encarnamos a un valiente "camarada" que intenta que las cosas cambien.

Como en la inmensa mayoría de las videoaventuras, tenemos a nuestra disposición un amplio conjunto de acciones y el consabido inventario, así como algunos elementos realmente novedosos que van a sorprender a más de uno.



## VALIOSOS COLABORADORES

Pero sin duda, uno de los detalles más interesantes del programa es la reunión de varios genios creadores de nuestro tiempo del diseño y el arte. Y aquí van, porque la lista es de las que quitan el aliento:

- H.R. Gyger: Fué el diseñador de Dark Seed. Pero su trabajo más importante es Alien. El creador del monstruo más terrorífico de la historia del cine posee un Oscar por la película de Ridley Scott.
- Syd Mead: Decisivo en la historia del diseño, tiene en su currículum titulos como Blade Runner, Tron y 2010 Odisea Dos. Los titulos que no deben faltar en la memoria de los amantes de la S.F.
- Gary Gygax: El inventor de Advanced Dungeons & Dragons. Gracias a él, ahora podemos hablar de juegos de rol tal y como los conocemos en la actualidad.

DR. YEGOR MOLOTOV
You don't seem to understand. Your son has put himself in great danger.

Un equipo que ya quisieran tener muchos. Y también mucho dinero para pagarles.

Todo apunta a que Red Hell es un producto que va a mover miles y miles de dólares, sólo en su producción.

Con Red Hell nos convertiremos en un disidente del imperio soviético. Me imagino que la misión final será la propia destrucción del imperio. Una tarea difícil, pero divertida. Después de todo Cyberdreams lo asegura, y siempre ha cumplido su promesa.

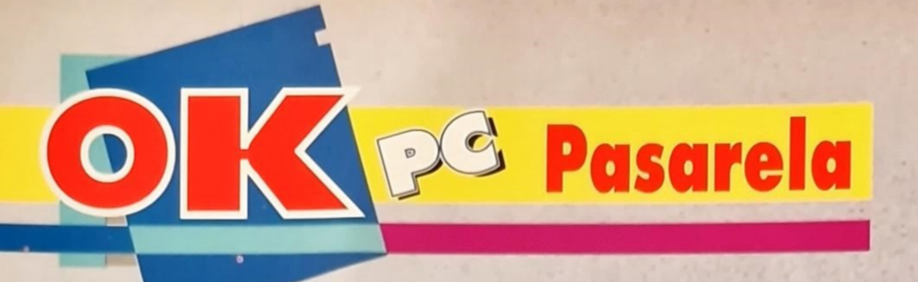
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ

# LTERNATIVAS










# Subwar 2050

**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: SUBWAR 2050
- Tipo: SIMULADOR DE SUBMARINO
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 1Mb RAM
- 386 o superior
- Adlib/Sound Blaster
- Disco duro mínimo 12 Mb.
- Ratón, teclado, joystick




Imaginaros que estáis leyendo un cuento, pero un cuento del futuro, pensad que ahora no estáis leyendo la revista, por un momento transportaros a vuestra infancia. Estáis metidos en unas sabanas blancas, y vuestra madre os susurra en voz baja y muy cerca de vuestra de vosotros aquellas historias que tanto os gustaban, por las cuáles estabais dispuestos a comeros aquel terrible pescado que os ponían para cenar, ¿lo recordáis?.

Ahora todo ha cambiado, habéis cambiado aquellas hermosas sabanas por una silla, un ratón, un teclado y un ordenador, vuestra madre ya no os contará aquellas historias, ahora lo que queréis es acción, ¡ya habéis crecido!, aunque os cueste admitirlo en el fondo echáis de menos todo aquello, pero ahora sois ¡hombres duros!.

En este caso la historia os la cuenta Micro Prose, y no se trata de Caperucita Roja, sino de submarinos y de torpedos que os buscan bajo las tranquilas aguas de la Antártida mientras que navegáis para mantener la paz y el orden de vuestro nuevo mundo.

Pero no olvidéis nunca que las ilusiones, provengan de donde provengan, son buenas, por que sin ilusiones nada es posible ya que no hay esperanza, así que fomen-

**Supongo que la mejor carta de presentación que se le podría otorgar a este juego sería decir que estamos seguros de que si aun viviera nuestro querido y entrañable amigo Julio Verne, no se movería del ordenador ni un solo momento para poder jugar al SubWar 2050. Estamos totalmente seguros de que es el primer simulador de submarinos futuristas que existe en el mercado, y también podemos afirmar que seguramente será la pauta para otras casas de juegos, quizás debido a la necesidad de inventar cosas nuevas y excitantes. Como ya he comentado con anterioridad en más de un articulo, la casa Microprose ha vuelto a dar en el clavo, y mira que es difícil con el amplio combate que existe en el mercado de los juegos.**

# 205
# VIAJ

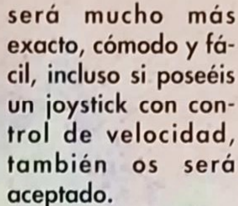
tadlo para que jamas os podáis reprochar nada. ¡Suerte y a por ellos!, que son pocos y huyen.

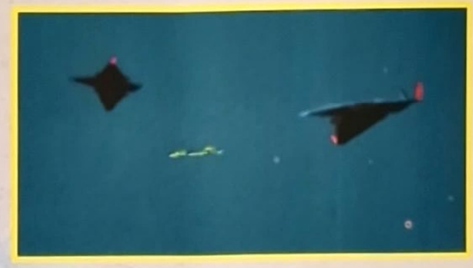


## EL CENTRO DE ENTRENAMIENTO

Como de costumbre el manejo del juego se podrá hacer desde vuestro teclado, con el ratón o con el joystick, lo menos recomendable de todo es jugar con el ratón ya que su control será muy difícil y complicado.





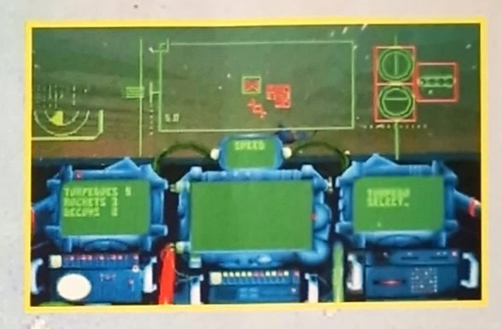






Con el teclado su manejo será bastante bueno, pero lo más aconsejable es el uso del joystick, desde este último el control será mucho más exacto, cómodo y fácil, incluso si poseéis un joystick con control de velocidad, también os será aceptado.

Para los más listillos e intranquilos de la familia, lo primero que deberemos destacar es que os será imposible pasar de unas misiones a otras mientras que no halláis terminado las anteriores, lo cual será todo un fastidio, aunque sean las misiones de entrenamiento.




Cuando aparecieron los primeros simuladores, no demasiado complicados, teníamos la costumbre de empezar directamente sobre el juego, ahora si no queremos hacer el canelo lo más recomendable es que no seáis demasiado listillos y comenzar con las misiones de entrenamiento y con mucha más razón en juegos futuristas cuyo parecido con la realidad o con lo ya existente es pura coincidencia.



Durante nuestro duro entrenamiento, siempre tendremos en el display de la pantalla el rumbo que deberemos seguir, controlado por dos flechas que nos indicarán si debemos ir hacia la derecha o la izquierda, o si estaremos en el rumbo adecuado indicándolo por las dos flechas simultáneamente que centrarán el rumbo, ya que la



# O AÑOS DE E SUBMARINO

indicación externa del rumbo habrá veces que no este disponible, debido a la lejanía del objetivo.

El problema que nos encontraremos cuando estemos en las misiones reales, será el de que cuando cumplamos nuestros objetivos no se nos indicará el camino de vuelta, todo un problema, duro de pelar.

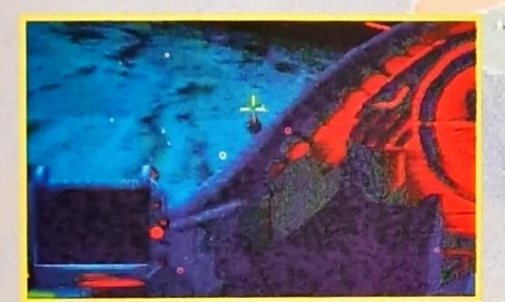


## ESPACIOS LIBRES

Si vuestro problema con los submarinos es la claustrofobia y el no poder dominar el medio exterior, ahora tenéis suerte, desde los submarinos que manejaréis el control del medio exterior será total en todo momento, es como si estuvierais en un simulador de vuelo.



## JULIO VERNE ESTARIA ENCANTADO CON ESTA SIMULACION





La visión exterior os dirá la posición exacta de todos y cada uno de los posibles objetivos que os iréis encontrando por el camino, pudiendo cambiar vuestros objetivos según la visibilidad que tengáis en la pantalla, una vez localizado el objetivo con los controles interiores podréis saber si es amigo o enemigo e incluso obtener información detallada del objetivo.



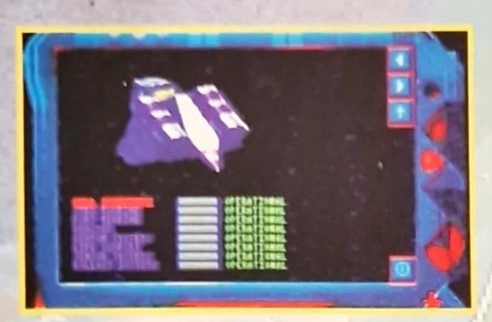
Por supuesto, aunque los controles del submarino nos darán toda clase de información sobre la situación exacta del submarino, es mucho más claro ver los puntos de seguimiento de la misión a través de la cabina del submarino, al igual que poseer una idea exacta de la topografía del terreno.

## CAMBIOS DE ESQUEMAS

Ahora habrá mucho más peligro que antes, tanto tu submarino como los submarinos enemigos son pequeños y muy manio-

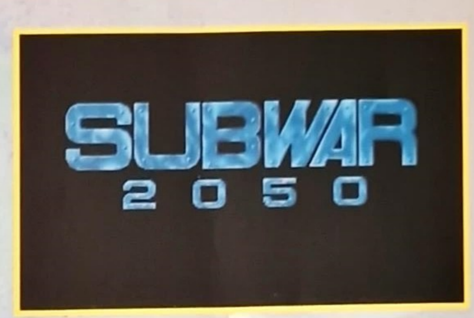















brables, lo cual nos obligará en todo momento a estar atentos y darnos una vuelta por si hay sorpresas.

Nuestra obligación será la de concentrarnos en los objetivos, pero lo más indicado es ir hasta ellos a pocos metros del suelo y así controlar las incursiones enemigas que sin duda intentarán hacernos por los bajos fondos.

Tened muy en cuenta que estáis dentro de submarinos de combate de tipo caza, y eso quiere decir que os pondréis en seguida sobre los objetivos indicados y de igual forma los pasaremos a toda pastilla si son lentos, con lo cual vuestra posición de ataque se verá mermada y pasaréis a una posición más vulnerable.

Para vuestro combate poseeréis misiles y torpedos, también tendréis elementos para vuestra defensa como son los decoys, que son pequeñas sondas sonar de señuelo altamente útiles si lo que os persigue es un torpedo.

Otra de las características que nos recordará un montón a los simuladores de vuelo, es que lo que hasta ahora nos ocurría en los simuladores de submarino en el momento de ser atacados es que nos hundíriamos con el, pero en el Subwar 2050 tendremos la posibilidad de salir disparados en una cápsula de salvamento, todo un avance de la tecnología que nos ahorrara más de un disgusto.

Por supuesto recordad que cuanto más deprisa os desplacéis, mayor será el peligro de detección de vuestro submarino por parte del enemigo, lo cual no será del agrado de nadie, el truco consiste en no ir a mucha caña y usar la opción de tiempo acelerado, pero como todo esto puede implicar que os estampéis contra el fondo submarino, o que os paséis algún enemigo que no dudará en atacaros por la retaguardia.



## PARA FINALIZAR

Podemos decir que los escenarios están muy logrados, los cambios del fondo submarino son muy buenos, modificando nuestra visión dependiendo de la altitud sobre el suelo, ya que no olvidéis que nos alumbrará un foco exterior de no demasiada potencia.

También será impresionante ver las ciudades submarinas situadas en el fondo del océano, las simulaciones de los submarinos están muy logradas así como la de los muelles de llegada de submarinos.

En cuanto al sonido sinceramente hay que decir que esta bien pero que pasa sin pena ni gloria, pero la verdad es que poco jugo se le puede sacar a un juego de este tipo.

La conclusión general es la de que se trata de un buen simulador, que hará las delicias de más de uno, pero que no tiene nada que ver con lo que hasta ahora conocíamos, dándonos la impresión una vez que estamos dentro de que estamos pilotando una nave espacial del futuro, con todas sus consecuencias.

ANTONIO GOMEZ





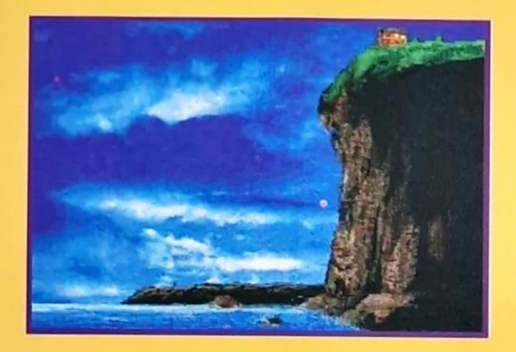

**CUADRO TECNICO:**
- Nombre: OK Pasarela ALONE IN THE DARK II

Compañía: INFOGRAMES
Distribuidor: ERBE

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 386/25 o superior
- 2 Mb de RAM, 560 Kb de memoria básica
- Disco duro mínimo 14 Mb
- Teclado, ratón
- Adlib, Sound Blaster

# Alone in the Dark II

**¡Por fin, por fin!, ya está entre nosotros la segunda entrega de la saga ALONE IN THE DARK, un juegazo como la copa de un pino. Una auténtica gozada. Intriga, misterio, agilidad, y muchas horas de diversión son tan solo algunos de los ingredientes más destacables del juego.**

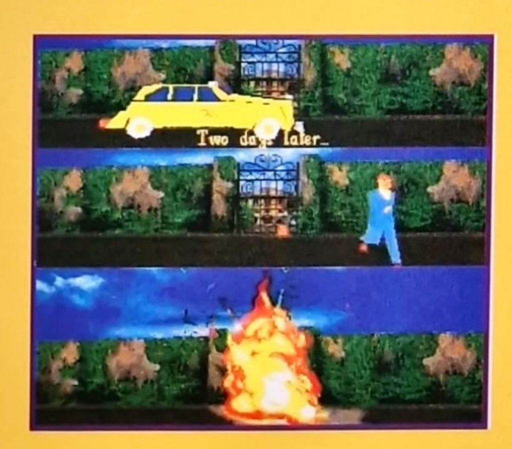






Cuando la tecnología se impone hay que subirse rápidamente al carro, las malas lenguas dicen que el que da primero da dos veces, y nada más cierto en este caso, uno de los primeros juegos creados con realidad virtual.

¿Qué ventajas supone la realidad virtual en juego con respecto al resto de las técnicas?, por supuesto lo primero que nos viene a la cabeza son unas animaciones auténticamente buenas, una situación espacial fantástica.




Resulta muy fácil y divertido poder jugar en un espacio tridimensional, ya que todas las actuaciones que se puedan hacer (como establecer un combate, disparar, saltar, coger y empujar objetos) serán realizadas conforme a nuestros movimientos, lo cual demuestra un gran realismo y nos permite corregir nuestros propios errores.

Uno de los primeros juegos que yo pude probar con esta serie de características fue el de 3D Sport Boxing, me dejo muy impresionado, pero la verdad es que Alone In The Dark II supera con creces todas las características que este juego poseía.

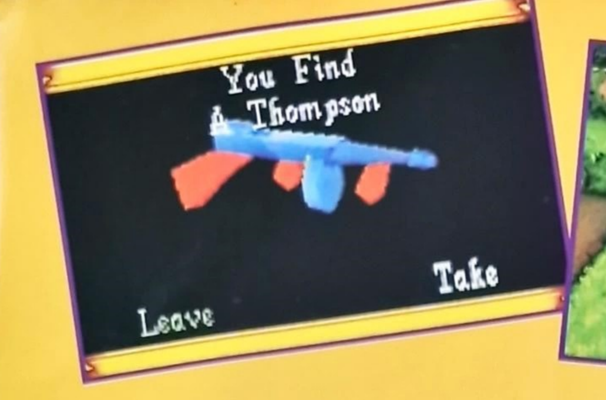
Tan sólo podríamos hablar de realidad, realidad en cuanto a gráficos se refiere, virtuosismo a la hora de los movimientos y una autentica creación a la hora de poder escuchar el juego con una Sound Blaster.

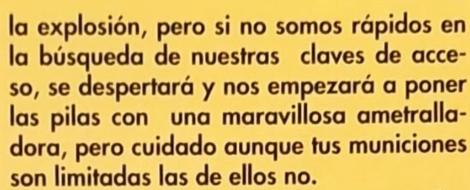
Si estas harto de programas mediocres, si necesitas nuevas dimensiones, si lo tuyo es le espacio, si no te gustan los juegos de aventuras tradicionales y si tu vecina del quinto tiene una colada más blanca que la tuya, te recomendamos que te hagas con este juego y el resto ya será historia.

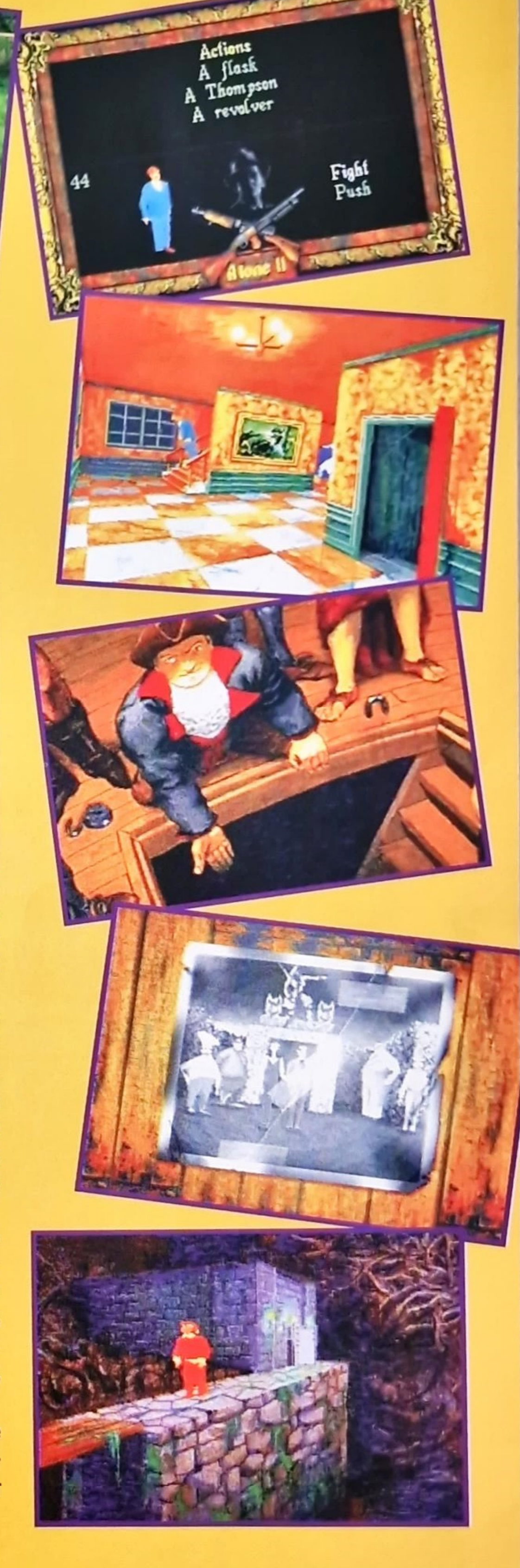
Solamente hemos encontrado un problema a este juego, y analizándolo bien es un grave problema, después de jugar con él, comprobaremos que el resto de los juegos perderán toda su emoción, no habrá color de ningún tipo.

Pero os proponemos una solución muy sencilla, no juguéis con él, no habléis con amigos que lo tengan, huid de las nuevas tecnologías, cazad una liebre y quitadle la piel, poneros un hueso en el pelo, coged una tranca y convertiros en los trogloditas de la informática y los juegos.

# ¡HAY UN FANTASM






## EMPUJANDO UNA ESTATUA

No os penséis que las cosas que os vayan apareciendo en el juego están hay por que si, todo tiene una razón de ser y una utilidad, peor, eso lo iréis comprobando poco a poco, lo bueno es que siempre lo tendrás en el lugar que lo dejastes para volver a recogerlo.



Sólo viendo la presentación del juego nos podremos hacer una idea aproximada de todo lo que nos espera, pero realmente no será tan solo una presentación, sino que será con lo que realmente jugaremos, increíble pero cierto.

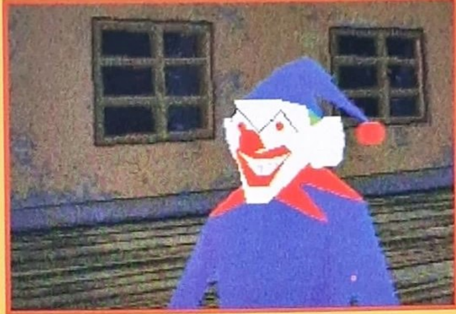
El sonido en todo momento será de una calidad muy buena, también nos servirá para avisarnos del peligro, cuando tengamos algún tipo de visita inesperada, por que como es natural a ninguno nos hace gracia, estar en nuestra casa cómodamente instalados y que de repente, ¡plas! visita.

## CORRE INTRODUCE LA CLAVE

El juego comenzará con una explosión que nos abrirá la verja, dándonos acceso a los jardines que rodean a esta suntuosa mansión.

Como habremos podido comprobar, el guardián habrá quedado sin sentido por la explosión, pero si no somos rápidos en la búsqueda de nuestras claves de acceso, se despertará y nos empezará a poner las pilas con una maravillosa ametralladora, pero cuidado aunque tus municiones son limitadas las de ellos no.

Quizás la solución mejor sea pasar las claves y dejar que nos mate, para co-



menzar el juego de nuevo y ya estar en perfectas condiciones, pudiendo así sacudirle una paliza al guardián de la puerta.

Para cepillarnos al mozo en cuestión y como nuestra pistola hay que reconocer que es una porquería, lo mejor será ponernos lo más cerca de él, para que en cuanto se levante le podamos empezar a dar patadas y cabezazos, aunque los cabezazos son mucho más contundentes que las patadas.

Tras esto, podremos recoger del suelo varios objetos, tan solo os diré que nuestro protagonista, no es que sea borrachín, pero de vez en cuando no le viene nada mal pegarse un lingotazo de alguna de las petacas que encontraremos por el camino.

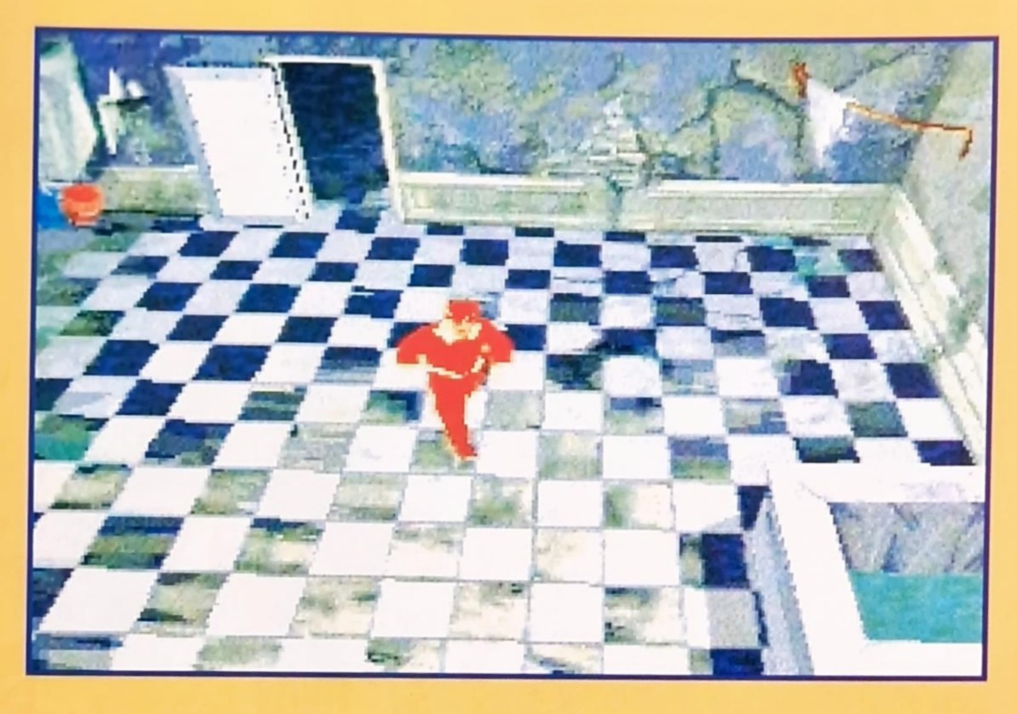
Tras todo lo anterior os recomiendo que grabéis, ya que no creo que os haga ninguna ilusión tener que pasar otra vez por el mismo trago.

# MA EN EL JARDIN!









hay tu podrás disparar a placer sin sufrir daños.

Otro de los trucos que hay para atacarlos sin sufrir muchos daños, sobre todo cuando van armados con escopetas es el de correr hacia ellos y pegarte a sus cuerpo, recuerda que la escopeta tienen que recargarla, será tu oportunidad, ya que las municiones escasean, lógico estamos en época de crisis y hay que ahorrar.

Solamente me queda haceros un último comentario, se que todos sois muy curiosos, por eso seguro que a más de uno se le ocurrirá salir de la finca, tan solo os puedo decir que "la curiosidad mato al gato".

## UN LARGO PASEO

Más adelante nos encontraremos con más resistencia armada, en concreto dos pollos más a los que desplumar, al primero que saldrá por la derecha lo mejor será dispararle, usar la pistola, con el cargador que lleva podremos matar a uno de ellos, luego usa la ametralladora que con anterioridad habrás cargado y termina con el que te vendrá por tu izquierda, pero espera a que este cerca.



Una vez hecho esto procura no avanzar ya que tus municiones serán exiguas y puede que tu vida también esté deteriorada. Empuja el seto que te dará paso al laberinto, una vez dentro cada vez que te vaya a aparecer uno de nuestros amigos el ordenador te avisará con una serie de gritos.

Te encontrarás por el camino con unos tipos de aspecto desagradable y muy altos, no desperdicies tus balas con ellos, simplemente metete encima de ellos ya que al ser altos sus disparos no serán muy certeros cerca de ellos y machácales a cabezazos, los puños de poco te servirán al ser mas altos que tu.

## MAS TRUCOS

Otro de los trucos que podréis utilizar es esconderos en las esquinas de los setos, ya que su puntería en algunas ocasiones deja mucho que desear y







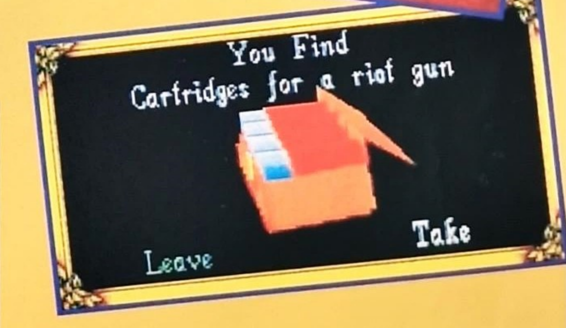
**¿CONSEGUIRAS COLARTE EN ESTE PEQUEÑO BUNKER?**



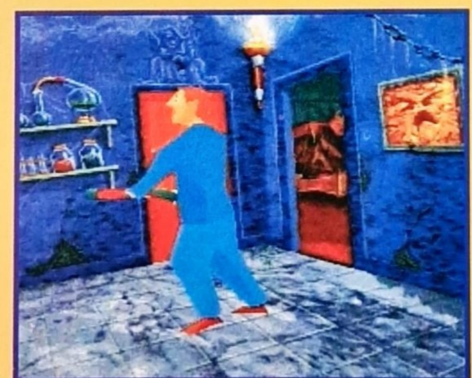
También os digo que debéis jugar las cartas de una forma adecuada, ya que en ellas estarán la mayoría de los secretos y pistas que necesitaras para poder continuar el juego con un mínimo éxito.

Creo que con todas las pistas que os he dado tendréis mas que suficiente para poder empezar a disfrutar que no ya a jugar con esta segunda y maravillosa entrega de Alone in the Dark II, suerte y buena cacería.

ANTONIO GOMEZ



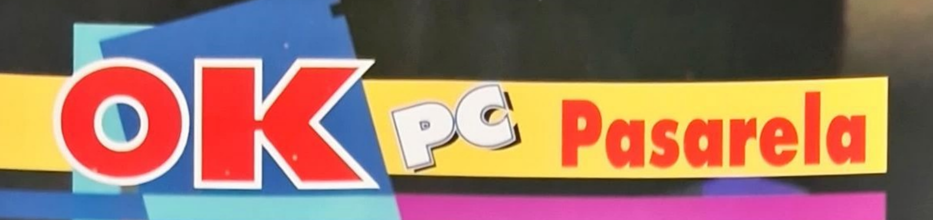




**OK 97%**

| | |
|---|---|
| Dificultad: | 95 |
| Gráficos : | 96 |
| Sonido : | 98 |
| Originalidad: | 95 |
| Diversión : | 100 |




**CUADRO TECNICO:**
- OK PASARELA: PIRATES GOLD
- Tipo: SIMULACION DE PIRATAS
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA/SVGA
- Equipo con 4 Mb RAM en SVGA
- 386 o superior
- Disco duro mínimo 13,5 Mb (VGA) o 16 Mb (SVGA)
- Ratón, teclado, joystick
- Adlib/Gold, Sound Blaster/Pro/16, Pro Audio/Plus/16, Roland, Sound Master

# Pirates Gold

# ¡CON LA ESP
# Y CON LOS

**Ultimamente está de moda mejorar los juegos clásicos de hace pocos años y Pirates Gold no es la excepción. Esta versión nos ofrece básicamente el mismo juego que la versión de antaño, pero increíblemente mejorada en gráficos y sonido.**

Las ciencias avanzan que es una barbaridad, y nuestro tan entrañable Pirates ha crecido para que ahora podamos disfrutar de Pirates Gold.

Para los que tengáis la versión antigüa sabréis que era necesario jugarla desde los disquetes originales, lo cual ralentizaba mucho el juego, ni que decir tiene que esta versión funciona desde el disco duro. ¡Eran otros tiempos!, tiempos en los que tener 640Kb de RAM y una EGA 16 colores, era todo un lujazo.

## EL OBJETIVO

Tu misión es la de convertirte en un gran pirata. El objetivo "a priori" parece simple, pero no te dejes engañar, si te limitas



# ¡…PADA …DIENTES!

a abordar a todo barco con el que te cruces acumularás un gran fortuna, pero... ¿quién te dejará vivir en sus tierras cuando envejezcas?

Tendrás que negociar con los diversos gobernadores de cada isla (franceses, españoles, ingleses y holandeses), hacer pactos, cumplir misiones especiales que te encomendarán, buscar grandes tesoros perdidos en mapas polvorientos, rescatar a toda tu familia de la esclavitud, asaltar ciudades y saquearlas, reclutar marinos para obtener fuertes ejércitos, casarte para asegurarte un retiro feliz, obtener dinero de recompensas de las capturas de otros piratas, obtener acres y acres de tierra, aliarte con unas naciones y luchar contra otras para luego traicionarlas y cambiar amigos y enemigos en un derroche de diplomacia, interceptar los barcos llenos de oro y plata que viajaban de América a España, etc.

## LA LUCHA A MUERTE

Podrías limitarte a comerciar entre las islas, pero seguro que envejeces y no ganas mucho. Si realmente quieres ser un pirata seguro que tardas poco en meterte en una buena lucha.

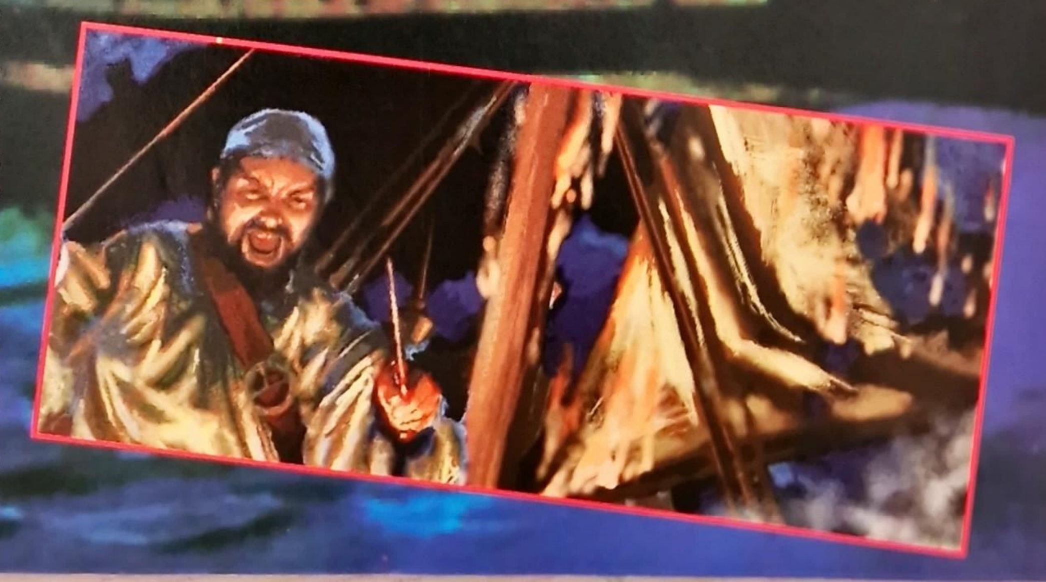
Los combates tendrán lugar en diversas fases:

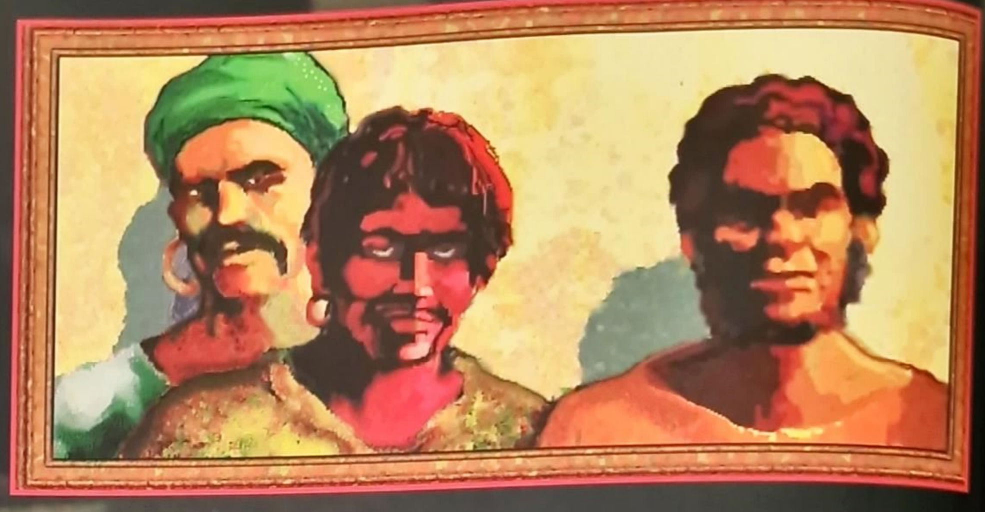
• BARCO A LA VISTA: Si estás navegando, primero verás un barco, luego identificarás su nacionalidad y tipo, para decidir si lo atacas al final, o simplemente te acercas para escuchar las últimas noticias del Caribe. Si decides atacarlo, primero tendrás que dañarlo seriamente con tus cañones para que pare y después abordarlo si no se rinde.

• CAÑONEO A FUERTES: Si te acercas con malas intenciones a un puerto, tendrás primero que entablar una pequeña lucha a cañonazos con el fuerte de la ciudad hasta que consigas desembarcar cerca de él.

• TIERRA: Si te acercas por tierra a las ciudades y con malas intenciones, tendrás que manejar a tus hombres contra la guarnición de los enemigos que saldrán del fuerte. En esta batalla el número de pistolas y mosquetones que tengas, así como el número de caballos que tenga el enemigo serán muy importantes. Si consigues vencer a la guarnición tendrás que librar todavía el combate final en los muros del fuerte.

• ESPADA: Cuando estés en los muros, o si estás ya abordando un barco, te enfrentarás eligiendo el arma, contra el capitán



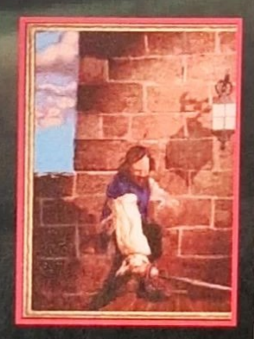






enemigo. Según como actues tú, tus tropas sufrirán o verán mejorada su moral, lo cual será clave para la victoria. Si tienes pocos hombres con mucha moral, podrás ganar a ejércitos muy superiores al tuyo.

A lo largo del juego, irás buscando diversos tesoros que te ofrecerán el las posadas de cada puerto, si los encuentras será mucho más rentable que asaltar una flota entera llena de mercancías.



## TUS RIVALES

Si tienes la suerte de capturar a un pirata enemigo podrás hacer varias cosas: entregarlo a una nación para que te premien con algún cargo y tierras, interrogarle para saber dónde está el "tren de la plata u oro" para asaltarlo, encerrarlo y esperar a que su familia te page una recompensa o interrogarle por si sabe algo de tu familia. Tu familia fue vendida como esclavos y tendrás que buscarla a lo largo del juego para liberarla.

Para obtener una buena tripulación tendrás que asaltar barcos fuertes y reclutar a quien se te ofrezca, ya que éstos suelen estar armados con pistolas, que son más efectivas. Otra forma menos cruel, será ir por los puertos en busca de nuevos marineros que se te unirán en función de la fama que hayas adquirido.

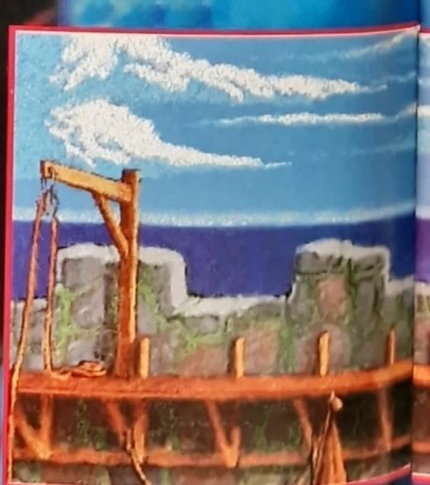
Todo esto te permitirá ir adquiriendo una buena fortuna, prestigio y tierras. En el juego poco a poco irás mejorando y cambiando tus alianzas con lo que se te abre todo un abanico de opciones que harán que tardes mucho en cansarte de este juegazo. ¿Se nota que me gusta mucho?

## LOS GRAFICOS

Los gráficos EGA, de la primera entrega, eran muy buenos para la época y cumplían perfectamente su cometido, pero como la tecnología avanza, esta versión incluye gráficos SVGA de una altísima calidad. Para los que no tengáis una SVGA, podréis ejecutar el juego en VGA convirtiendo los gráficos durante la instalación. Esta conversión automática requerirá unas dos horas adicionales de instalación y pondrá los gráficos a 16 colores.











Una pequeña pega para los que utilicen la versión en SVGA la tienen los excesivos requerimientos hardware. Serán necesarios 3 Mb de memoria XMS y mucha memoria básica libre, pero como tener 4 Mb de RAM en un ordenador empieza ya a ser absolutamente necesario, no será seguramente un gran problema para la mayoría. La pena es que como no te dejan ni un byte libre, no podrás usar un caché que acelera mucho el juego, ya que las pantallas en SVGA tardan en cargarse.

En resumen, la calidad gráfica de los combates con la espada en SVGA es un derroche de calidad que sorprenderá a todos los antiguos amantes de la versión EGA.

## EL MAPA DE ACCION

Para una mayor comodidad se ha incluido un mapa muy detallado en el propio juego que nos ayudará a planear mejor nuestros viajes. Ya no es necesario aquel enorme mapa que teníamos que tener encima de la mesa, entre otras cosas porque se ha eliminado el cuadrante para adivinar la posición del barco, lo cual era muy tedioso.

Por desgracia, su alto nivel gráfico pierde un mínimo de puntuación en un par de pantallas en las que el fondo no permite ver bien las cifras, como pasa cuando entramos a ver a un mercader.



El manejo del juego es muy simple y cómodo. Es de los que no hace falta leer el manual, lo cual es de agradecer, porque... seamos francos, ¿quién se lee los manuales si puede evitarlo?

## DIVERSION A TOPE



Como véis por las pantallas, todas son SVGA, el juego ofrece mucho. No he incluido pantallas de acción, como combates a espada, porque el juego es básicamente el mismo que la versión de antaño. Por eso a perdido mucha originalidad, que es sin embargo de un 70, ya que los nuevos gráficos y sonidos nos dan algo que parece ser un nuevo juego.

No lo dudéis, si os gustó la anterior parte, corred y adquirid esta versión de Pirates Gold que no tiene el menor desperdicio.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





**OK 90%**

| | |
|---|---|
| Dificultad: | 95 |
| Gráficos : | 98 |
| Sonido : | 85 |
| Originalidad: | 70 |
| Diversión : | 100 |




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: MASTER OF ORION
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 2Mb RAM
- Teclado, ratón
- Adlib/Sound Blaster, Roland, Pro Audio Spectrum
- Disco duro mínimo 14 Mb.




**Microprose ha dominado los cielos de la tierra con sus programas de simulación. Ahora toca el turno de los cielos de otros mundos. Un juego en el que tendrás que ser tan buen con las armas, como con la diplomacia.**

# IMPERIOS DE

Ultimamente han aparecido en España diversos juegos de estrategia espacial.

Todas las compañías especializadas en el tema como Impressions han puesto a la venta algún título que nos permite regir los destinos de algún Imperio o colonia estelar.

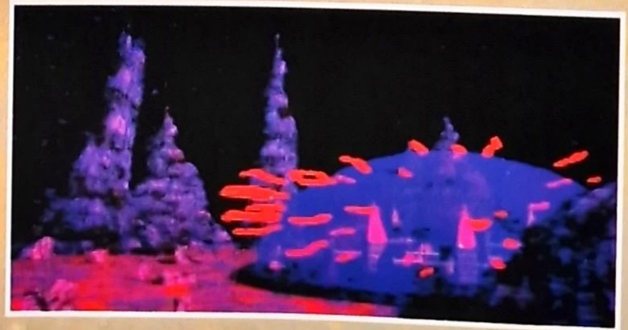
Es curiosa que esta avalancha de estrategia coincida con el declive de los arcades "matamarciano" para el PC. Desde hace algunos años, y a excepción del Megaphoenix de Dinamic, no ha aparecido ninguno.

Como siempre, el tema es mercado para las consolas, aunque los compatibles disponen de una ingente cantidad de programas de plataformas y de características similares.

Lo que importa es que Microprose se está convirtiendo en una excelente compañía de estrategia, ya que está preparando









# ESTRELLAS

algunos juegos realmente interesantes para este año.

Entre ellos, "Master of Orion", un excelente programa que nos adentra en el interior de una galaxia perdida en el tiempo y en la inmensidad del Cosmos.

## OPCIONES A ELEGIR

Antes de empezar a construir las bases de nuestro imperio, hay una serie de pasos bastante importantes como pueden ser: .

- TAMANO DE LA GALAXIA: Obviamente, a mayor tamaño, mayor complicación, pero es curioso, si escoges la galaxia más pequeña, serás invadido en poco tiempo por las razas belicosas que son vecinas tuyas, ya que existe pocos años-luz de distancia. Lo mejor es escoger alguna de tamaño mediano.
- DIFICULTAD: En las primeras partidas escoge la opción más sencilla, si no quieres desesperar.
- OPONENTES: Puedes seleccionar el número de especies enemigas a combatir. Dos puede ser una buena selección para cualquier jugador. Los suicidas pueden escoger hasta cinco.
- RAZA: Ahora te toca pertenecer a alguna raza determinada. Las hay de muchas clases, desde grandes guerreros, científicos, especialistas en minería, etc.
- MAPA GALACTICO: ¿Qué hay en un mapa de estas características? Pues montones de estrellas y planetas, en espera de ser colonizados. Aparte de ellos también podemos identificar otros objetos como las nebulosas, y en definitiva, cualquier lugar con posibilidad de un beneficio económico.

También desde el mapa, tenemos el control de la flota espacial, y podemos decidir el número de naves a intervenir, o el movimiento y destino final de la misma.

Otro apartado interesante es la posibilidad de usar el scanner para detectar a los enemigos o las colonias de ellos. Una adecuada utilización del scanner y el control de la flota nos dará una victoria segura.

## LA BARRA DE FUNCIONES

Una de las premisas de Microprose en sus juegos de estrategia, es el fácil uso de los mismos, y evitar perdernos en un laberinto de opciones. Además de contar con una excelente ayuda en todo momento con un ligero movimiento de ratón, existe debajo de la pantalla, una barra de funciones con acceso a las operaciones más importantes del juego.

Gracias a esta barra, accedemos al control del juego: efectos de sonido, grabación y recuperación de partidas, etc. Podemos diseñar nuestras propias naves, ver nuestra relación amistosa o no con otras civilizaciones, así como información técnica y económica de los numerosos planetas que existen a "nuestra disposición".

Por último, destacar en este apartado una sola función. La de cambiar turno.

Vital en todos los juegos de estrategia, nos permite que todo lo que hayamos planeado, se realice. El resultado depende de como se lo tomen las demás razas, y la propia habilidad para gestionar el asunto.























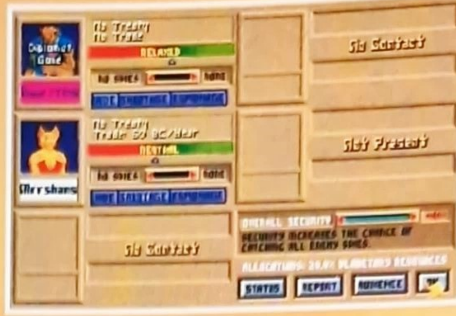
## PERO HAY MAS

Pues claro que hay más. Master of Orion es una perfecta simulación de civilización espacial, y no todo se reduce a conquistar nuevos planetas.

Un apartado muy importante es la diplomacia. Podemos entablar buenas relaciones con nuestros vecinos o declarar la guerra. El comercio es vital entre las civilizaciones, tal como sucede en la Tierra, e incluso algunas veces con nuestros enemigos.

El espionaje industrial está a la orden del día, y a veces es la única forma de obtener nuevas armas y mejor tecnología. También nuestros espías pueden sabotear fábricas y cualquier nave que decidamos. Pero hay que hacerlo con el máximo cuidado posible para no despertar sospechas.

Una vez conquistado el terreno, habrá que establecer nuevas colonias. Existen una serie de planetas con un alto valor ecológico o mineral. Pero los que carecen de vida o recursos económicos, son vitales para el control de nuestras fronteras, y son ideales para establecer fortalezas militares.









## LOS REQUERIMIENTOS

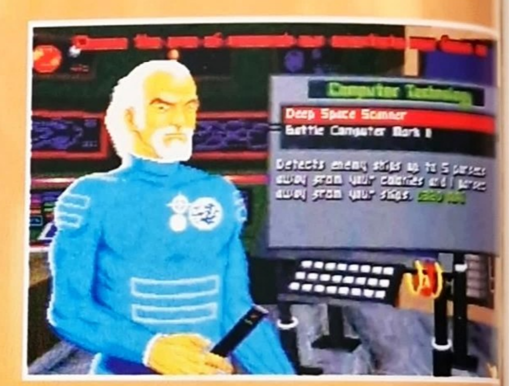
Gráficamente el juego dispone de algunas excelentes pantallas estáticas, así como un buen diseño de los cuadros de manejo, pero tampoco vamos a disfrutar de algo deslumbrante a la vista.

Un sonido normal acompaña a Master of Orion, pero el mayor énfasis de Microprose es que no nos compliquemos la vida para manejar el juego.

Aunque opcional, el ratón es imprescindible en el interface gráfico y todas las opciones son cómodas de usar, y siempre es de agradecer la "ayuda en línea" como las grandes aplicaciones comerciales.

El manual es muy completo. No deja detalle, e incluye una serie de armas y otros elementos con todas sus características. Así mismo proporciona una corta guía de acabar el juego rápidamente, pero te recomiendo que no la leas e intentes romperte la cabeza sin ayuda de ningún tipo. Simplemente, te divertirás más.

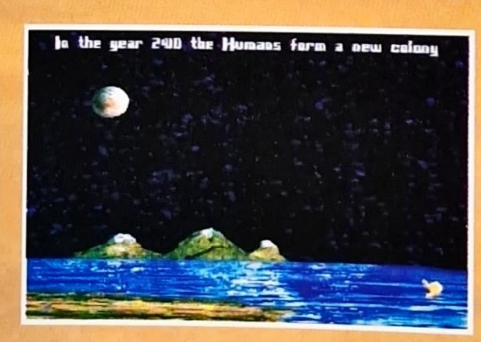
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ









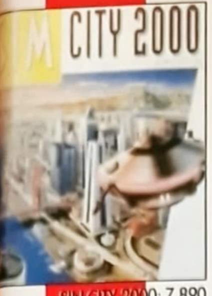





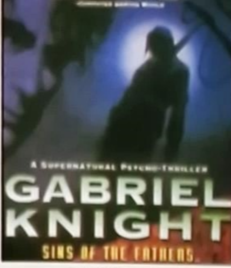


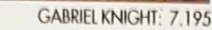


# RSO *Store Games*




SIN CITY 2000: 7.890




GABRIEL KNIGHT: 7.195




REBEL ASSAULT: 8.795




METAL LACE: 5.800

## NACIONALES

| | |
|---|---|
| 7 CITIES OF GOLD | 5.395 |
| ATAC | 6.000 |
| ATP | 9.595 |
| ATP ESCENARIOS | 8.395 |
| ARCHION ULTRA | 5.390 |
| BATMAN RETURNS | 5.275 |
| BEST OF THE BEST* | 4.000 |
| BODY BLOWS* | 5.500 |
| CAMPAIGN II | 8.095 |
| CLASH STEEL* | 5.500 |
| COBRA MISSION | 5.195 |
| CYBERRACE | 6.095 |
| DARK SUN | 7.900 |
| DUNDEON HACK | 7.190 |
| DAY OF TENCACLE | 6.995 |
| DRACULA | 4.395 |
| FLASHBACK | 5.195 |
| FANTASY EMPIRES | 6.150 |
| FRONTIER ELITE II | 6.290 |
| FLIGHT SIMULATOR 5.0 | 10.120 |
| ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK | 8.095 |
| ESCENARIOS FLIGHT PARIS | 8.095 |
| ESCENARIOS FLIGHT LONDRES | 8.095 |
| F-15 III | 8.490 |
| GOAL | 4.830 |
| GOBLING 3 | 6.425 |
| GUNSHIP 2000 MISIONES | 6.350 |
| INEXTREMIS | 6.290 |
| INCA | 6.095 |
| INCA 2 | 6.150 |
| INDICAR RACCING | 6.290 |
| HUMAN RACE* | 4.000 |
| INDY LA ULTIMA CRUZADA* | 4.500 |
| JURASSIC PARK | 4.990 |
| JAMES POND 2* | 3.500 |
| JONES AND F. OF ATLANTIS | 5.395 |
| KASPAROV | 6.290 |
| KGB | 5.000 |
| KINGMAKER | 6.150 |
| AV. DINOSAURIOS | 5.395 |
| LA BELLA Y LA BESTIA | 3.995 |
| LANDS OF LORE | 6.495 |
| UTIL DIVIL | 4.455 |
| LINKS 386 PRO | 5.195 |
| LOST IN TIME | 6.290 |
| LOST VIKING | 3.950 |
| LOTUS | 2.905 |
| MEPHISTO GENIUS | 17.900 |
| MEPHISTO GIDEON | 13.500 |
| METAL & LACE | 5.800 |
| MIGHT & MIGHT III | 4.945 |
| MORTAL KOMBAT | 5.195 |
| NHL HOCKEY | 5.500 |
| PACIFIC STRIKE | 8.090 |
| POLICE QUEST III | 6.790 |
| PETER PAN | 6.290 |
| PRIVATTER | 5.195 |
| PREHISTORIK II* | 3.500 |
| RALLY | 4.495 |
| RETORNO DE ZORK | 8.095 |
| LEMMINGS 2* | 3.500 |
| LOST IN L.A.* | 3.500 |
| SAM AND MAX | 6.930 |
| SENSIBLE SOCCER | 4.295 |
| SHADOW CASTER | 7.030 |
| SHADOW WORLDS | 4.095 |
| SEAL TEAM | 5.190 |
| SPACE HULK | 6.095 |
| SPACE QUEST I | 5.215 |
| SIMON THE SORCERER | 3.720 |
| SPACE QUEST V | 5.850 |
| STREET FLIGHTER 2 | 3.695 |
| STRIKE COMMANDER | 6.995 |
| STRIKE COMMANDER (OPERACIONES) | 3.500 |
| STRIP POKER | 4.495 |
| STRIKER | 2.635 |
| STRONGHOLD | 6.095 |
| SYNDICATE | 6.095 |
| SYNDICATE DISCO DE DATOS | 3.790 |
| TRANSARTICA* | 3.500 |
| TASK FORCE 1942 | 6.695 |
| TERMINATOR II | 4.395 |
| TFX | 7.030 |
| THE PATRICIAN | 5.195 |
| THE BLUE AND GREY | 5.395 |
| TORNADO | 7.195 |
| ULTIMA VII | 6.995 |
| ULTIMA VII SERPENT ISLE | 6.095 |
| WAR IN DE GULF | 6.595 |
| WHEN TWO WOLDS WAR | 5.395 |
| WING COMMAMDER ACADEMY* | 5.500 |
| WING COMMANDER II | 5.695 |
| X-WING | 5.795 |
| X-WING B-WING | 2.970 |
| X-WING IMPERIAL PURSUIT | 2.970 |

## C.D. ROM

NACIONAL

| | |
|---|---|
| 7 GUEST CD | 9.890 |
| ALONE IN THE DARK 1 CD | 8.695 |
| CONPIRACY | 7.495 |
| COMANCHE+MISSION | 11.691 |
| DUNE CD | 7.895 |
| OSCAR CD | 4.500 |
| INCA 2 CD | 7.990 |
| LOST IN TIME CD | 7.645 |
| MICROCOSMOS | 9.890 |
| SHERLOCK HOLMES II CD | 8.695 |
| SHERLOCK HOLMES III CD | 8.795 |
| STRIKE COMMANDER+MISSION | 8.090 |
| WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD | 6.095 |
| REBEL ASSAULT CD | 8.795 |

IMPORTACION

| | |
|---|---|
| DRACULA UNLEASHEAD | 8.795 |
| LABETINH OF TIME | 8.795 |
| LANDS OF LORE | 8.795 |
| ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD | 8.795 |
| KING QUEST CD | 8.795 |
| ULTIMA 1-6 CD | 10.195 |

(*) OFERTAS DEL MES HASTA AGOTAMIENTO DE STOCK

## IMPORTACION

| NUEVOS IMPORTACION PC | PVP |
|---|---|
| ACES OF PACIFIC+MISSION | 7.895 |
| ACES OF OVER EUROPE | 7.195 |
| ACES OF THE DEEP | 7.195 |
| AD & D ACTION GAME | 7.890 |
| AD & D A1 QUADIM | 8.695 |
| AD & D DUNGEON HACK | 8.695 |
| ALONE IN DE DARK 2 | 8.695 |
| BATTLE ISLE | 8.695 |
| BATTLE ISLE DATA DISK | 4.895 |
| CARRIER AT WAR | 7.195 |
| CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT | 7.195 |
| CIVILITATION | 7.195 |
| CONFLICT KOREA | 6.295 |
| FIELDS OF GLORY | 7.890 |
| GABRIEL KNIGHT | 7.195 |
| GETTYSBURG | 7.195 |
| QUEST FOR GLORY IV | 7.895 |
| HARPOON 1.2.1 | 7.195 |
| HARPOON BATTLESET 3 o 4 | 4.895 |
| HARPOON DESIGNER | 4.895 |
| HARPOON EDITOR | 4.895 |
| HIGH COMMAND | 7.890 |
| LANDS OF LORE | 6.495 |
| LARRY VI | 7.890 |
| LINKS CAMPOS (SVGA) | 4.895 |
| MIGHT & MAGIC 4 | 8.095 |
| MIGHT & MAGIC 5 | 8.695 |
| PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS) | 7.195 |
| PIRATES GOLD | 7.890 |
| RED CRISTAL | 7.895 |
| RAILROAD TYCOON DE LUXE | 7.195 |
| RED BARON+MISSION | 7.890 |
| OPERATION CRUSADER | 7.890 |
| START LORD | 7.890 |
| SABRE TEAM | 7.890 |
| SIM CITY 2000 | 7.890 |
| SIM LIFE FOR WINDOWS | 7.195 |
| SIM FARM | 6.355 |
| SUB WAR 2050 | 6.160 |
| THE ELDER SCROLLS (ARENA) | 7.890 |
| TONY LA RUSSA BEISBOL | 6.390 |
| ULTIMA UNDERWOLD II | 7.195 |
| V FOR VICTORY 1 | 6.390 |
| V FOR VICTORY 2 | 6.390 |
| V FOR VICTORY 3 | 7.795 |
| V FOR VICTORY 4 | 7.195 |
| WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS) | 7.890 |
| WIZARDRY VI | 6.900 |
| WIZARDRY VII | 8.095 |
| LIBROS DE PISTAS | CONSULTAR PRECIO |

## COMPONENTES*

### PLACA BASE

| | |
|---|---|
| 386 SX 40 | 13.900 |
| 486 DLC 33 CACHE 256 | 25.900 |
| 486 33 CACHE 256 | 59.900 |
| 486 33 DX CACHE 256 VESA | 65.000 |
| 486 66 DX2 CACHE 256 VESA | 94.500 |

### TARJETA VIDEO

| | |
|---|---|
| VGA 512 K | 7.500 |
| VGA TRIDENT 1MB | 11.500 |
| VGA CIRRUS VESA 2MB | 22.900 |

### DISCOS DUROS

| | |
|---|---|
| 40 MB | 17.500 |
| 120 MB | 31.500 |
| 170 MB | 33.500 |
| 240 MB | 39.900 |
| 340 MB | 53.000 |

### JOYSTYCK

| | |
|---|---|
| OSTYCK WARRIOR 5 | 2.100 |
| JOSTYCK SIMULADOR DE VUELO FLIGHT YOKE | 6.000 |
| MOUSE 3 BOTONES | 1.750 |

### CD / TARJETA SONIDO

| | |
|---|---|
| CD INTERNO SONY + CONTROLADORA TARJETA COMPATIBLE | 32.900 |
| SOUND BLASTER 2.0 +ALTAVOCES | 15.000 |
| KIT MULTIMEDIA SONY CD INTERNO+TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER +ALTAVOCES | 41.900 |

### VARIOS

| | |
|---|---|
| MONITOR COLOR | 32.000 |
| TECLADO EXPANDIDO | 3.500 |
| CAJA MINITORRE | 9.500 |
| MEMORIA MODULO 1MB SIMM | 7.250 |
| MEMORIA MODULO 4MB SIMM | 25.900 |
| DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB | 6.000 |
| MULTI I/O | 2.300 |

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

**¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!**
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

**SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES**

# ¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

## ¡VEN A VERNOS!

## NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

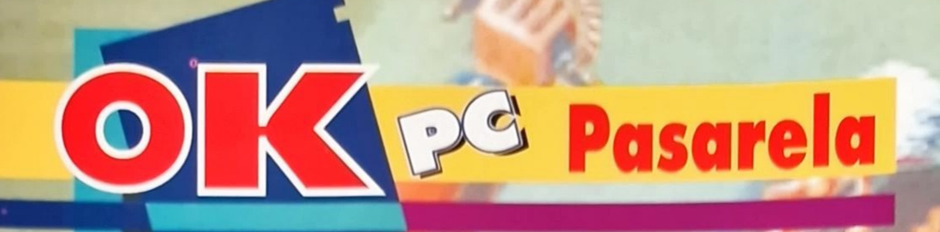
**RSO STORE GAMES**
**TU TIENDA**

Claudio Coello. 128
28006 Madrid

**ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS**

**PEDIDOS A: TEL. Y FAX:**
(91) 562 18 82

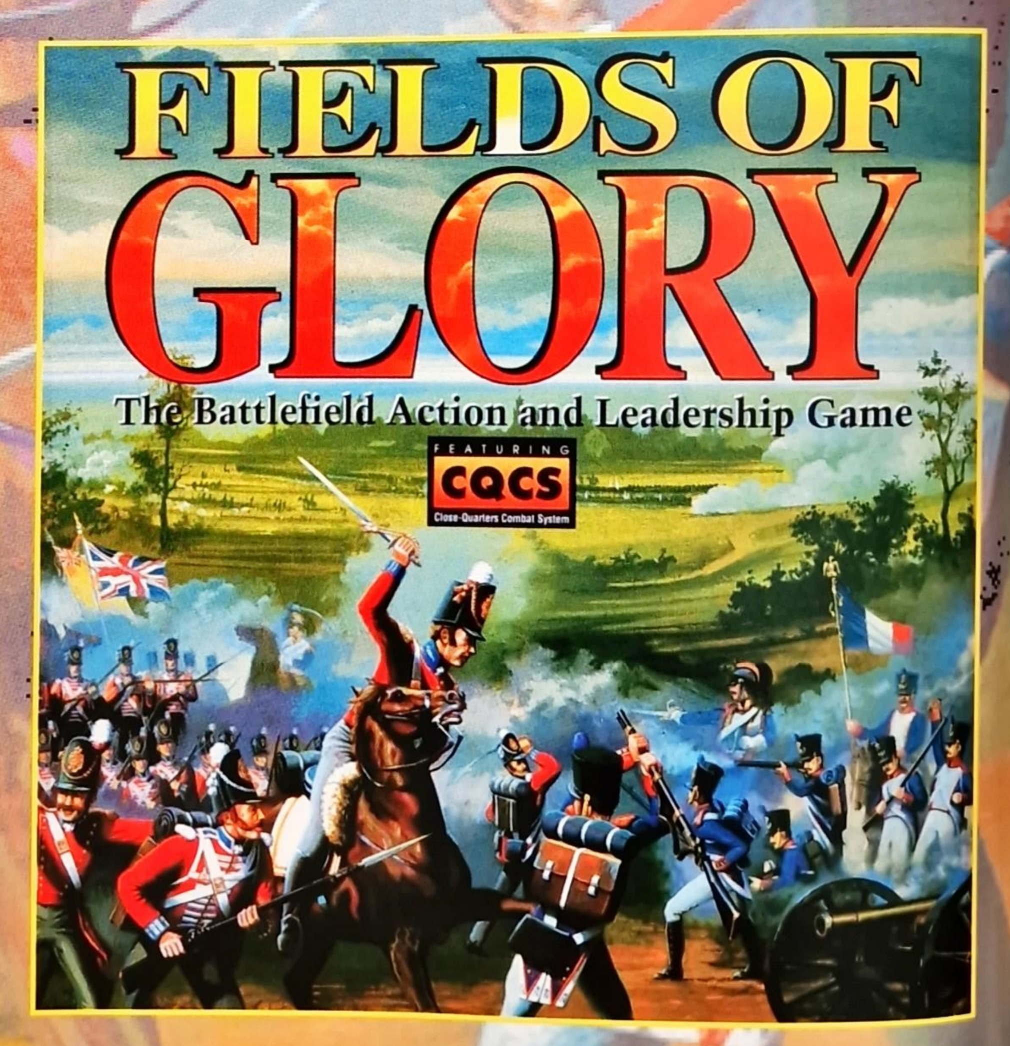
Envíos contrarembolso mensajero 500 Madrid. 800 Provincia.
Por correro toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: FIELDS OF GLORY
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA/MCGA
- 2Mb RAM
- 386 o superior
- Adlib/Sound Blater, Roland
- Ratón, teclado.
- Disco duro mínimo 12 Mb

# ESCENAS DE WATERLOO




**Desde hace muchos años, existen las clásicas figuritas de plomo en las mesas de los aficionados, y también en muchos cuarteles. Los tiempos cambian y los generales disponen de ordenadores con VGA, el requisito mínimo para disfrutar de lo último en estrategia.**










Cuando nos preguntan por un Wargame clásico, pensamos inmediatamente en los basados en las guerras napoleónicas, y sobre todo Waterloo. Sin duda, esta batalla es la más famosa, y también una de las más estudiadas por todos los eruditos militares desde el Siglo XIX.

Aunque nadie duda de la habilidad estratégica de Napoleón, Waterloo supuso el fin de la hegemonía francesa en el continente.

Desde aquel aciago día para Francia, Waterloo ha sido simulado millones de veces en los tableros de medio mundo. Muchos han encontrado una posible victoria al bando francés, pero la historia es la historia, y la vida real es más confusa que las complicadas reglas de este tipo de juegos.



Lógicamente con la aparición de los ordenadores, y su elevada velocidad de cálculo, ya no debemos manejar montones y montones de papeles para dedicarnos a ser unos perfectos estrategas. Pero aún así, muchos Wargames son complicados para los principiantes, pero adictivos a tope para los más veteranos.



## SENCILLEZ DE MANEJO

Microprose dispone del Sistema CQCS, que permite la simulación de batallas de una forma muy realista y en una perspectiva pseudotridimensional, proporcionando a los personajes un cierto relieve.

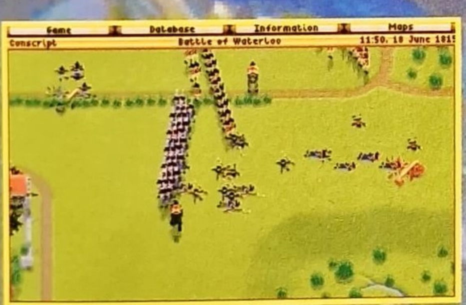
La consecuencia es que el juego resulta











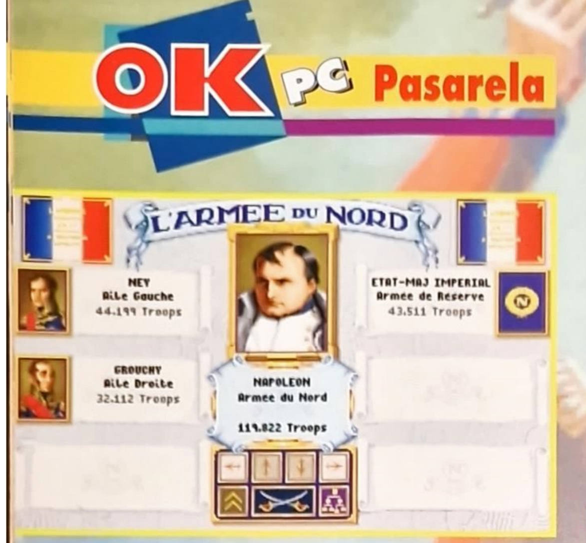













muy atractivo para cualquiera por varias razones. Ante todo, el manejo es de lo más sencillo que se ha visto en mucho tiempo, disponiendo de una serie de completos menús que aparecen en pantalla según el lugar que hayamos señalado con el ratón. Este bichito será imprescindible, ya que con el teclado perderemos algo de rapided.

Disponemos de un absoluto control sobre nuestro bando a través de dichos menús, que por cierto han sido diseñados de una forma muy sugestiva y acorde con la época. El cursor cambia de forma según la acción a tomar, según queramos mover una tropa, atacar o realizar un "zoom" sobre el terreno.

En la zona superior de la pantalla se encuentran los menús básicos. Desde el manejo técnico del programa (grabación de partidas, control de música y efectos sonoros) hasta las acciones más importantes que se efectúan en el transcurso de la guerra, o al comienzo de la misma.



De todas formas, y pese a su sencillez de uso, la lectura del manual es obligada referencia para todos los jugadores. No te preocupes, porque no es un tocho de varios kilos de peso. Con sólo 40 páginas, te puedes empapar de teoría militar para luego practicar en tu máquina. Así mismo, incluye una completa documentación de aquella época que ayuda a comprender y jugar mejor.

## COLOR DE GUERRA

Vamos a preparar la batalla. Como es lógico podemos elegir entre los franceses o los ingleses y sus aliados. También los prusianos entran en el juego, aunque sea en un papel secundario. A partir de aquí todo va a ser decisión tuya. El destino de muchos hombres depende de tí, así que no temas al cuadro de ordenes iniciales, porque lo peor son las que tienes que dar en plena batalla.

Lo que pasa es que tras las primeras partidas, y a no ser que seas un genio militar, el ejercito contrario simplemente arrasará con tus tropas. No quiero desanimarte, pero realmente es difícil conseguir la victoria.

## LA TECNICA

Fields of Glory requiere un 386 a bastante velocidad como mínimo. A cambio, nos ofrece los mejores gráficos que se han visto en un Wargame, así como un movimiento muy fluido de las tropas en combate.

Todos los detalles gráficos y sonoros están muy bien realizados, Microprose nunca nos ha defraudado, y es de destacar la secuencia de introducción. Asombrosa por su forma de realizarse, ya que incluyen gráficos renderizados de una carga de soldados típica de la época.

Pero el factor más importante de Fields es la oportunidad que nos da de recrearnos en un ambiente fiel a la historia, y al mismo tiempo agradable de jugar.

Por si fuera poco, el programa contiene una base de datos que convierten al juego en una verdadera enciclopedia. Si no es el número uno en su categoría, le falta muy poco.

Y es que la estrategia ha dejado atrás los viejos mitos. Dentro de poco superará a los arcades en adicción. El tiempo es testigo de ello.





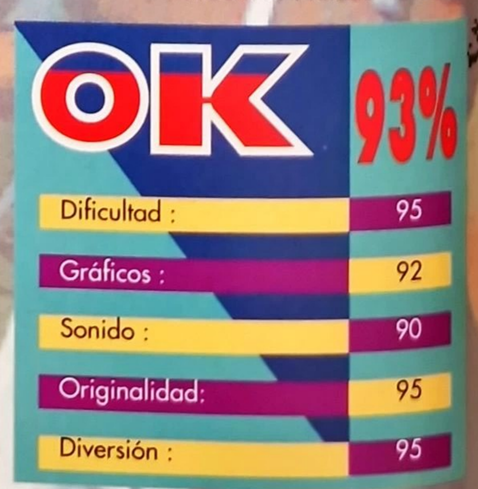








ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



**OK 93%**

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 95 |
| Gráficos : | 92 |
| Sonido : | 90 |
| Originalidad: | 95 |
| Diversión : | 95 |




# Swap *direct* - Venta por Catálogo

**COMPACT DISC - DISC MAN - VIDEOJUEGOS: PC, CD ROM, VIDEOCÓNSOLA - MAQUETISMO - RADIO CONTROL - POSTERS**

Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD

| | |
|---|---|
| 4 Non Blondes - *Bigger, Better, Faster* | 2450.- |
| Aerosmith - *Pandora's Box* | 2450.- |
| Alejandro Sanz - *Si tu me miras* | 2500.- |
| Ames Taylor - *Ive* | 2450.- |
| Ana Gabriel - *Mi México* | 2450.- |
| Andreas Vollenweider - *Eolian Minstrel* | 2450.- |
| Art Garfunkel - *Up Until Now* | 2450.- |
| Banda Sonora - *El piano* | 2500.- |
| Banda Sonora - *In the line of fire* | 2450.- |
| Banda Sonora - *La Lola se va a los puertos* | 2450.- |
| Banda Sonora - *Last Action Hero* | 2450.- |
| Banda Sonora - *Sleepless in Seattle* | 2450.- |
| Barbara Streisand - *Back to Broadway II* | 2450.- |
| Beverley Craven - *Love Scenes* | 2450.- |
| Billy Joel - *River of Dreams* | 2450.- |
| Celtas Cortos - *Tranquilo majete* | 2450.- |
| Culture Beat - *Serenity* | 2450.- |
| Chris Rea - *New Light Trough Old* | 2450.- |
| Duo Dinámico - *Viva los 50* | 2450.- |
| Emilio Aragón - *Atrapado* | 2450.- |
| Enigma - *The Cross of changes* | 2500.- |
| Enya - *The Celts* | 2500.- |
| Fight - *Ward of words* | 2450.- |
| Frankie Goes to Hollywood - Greatest Hits | 2500.- |
| Gipsy Kings - *Love and Liberté* | 2450.- |
| Gloria Stefan - *Cristmas Trough Your Eyes* | 2450.- |
| Gloria Stefan - *Mi tierra* | 2450.- |
| Jackson Browne - *I'm Alive* | 2500.- |
| Jamiroquai - *Emergency On Planet Earth* | 2450.- |
| Joe Satriani - *Time Machine Vol. 1* | 2450.- |
| Jordy - *Potion magique* | 2450.- |
| Jose Luis Perales - *Gente Maravillosa* | 2450.- |
| Judas Priest - *Letal Works 73-93* | 2450.- |
| K.D Lang - *Even cowgirls get the blues* | 2500.- |
| Kris Kross - *Da Bomb* | 2450.- |
| La Barbería - *Historias de un deseo* | 2450.- |
| La Unión - Psychopwkester au lait | 2500.- |
| Lemonheads - *Lome on feel* | 2450.- |
| Los Rebeldes - *La rosa y la cruz* | 2450.- |
| Luis Cobos - *Viento del Sur* | 2450.- |
| Manolo Tena - *Sangre Española* | 2450.- |
| Manuel Illan - *Resistiré* | 2450.- |
| Marc Parrot - *Solo para loles* | 2500.- |
| Mariah Carey - *Music Box* | 2450.- |
| Michael Bolton - *The One Thing* | 2450.- |
| Michael Jackson - *Dangerous* | 2450.- |
| Miguel Bosé - *Bajo el signo de Caín* | 2500.- |
| Mike Oldfield - *Tubular Bells* | 2500.- |
| Ozzy Osbourne - *Live & Loud* | 2450.- |
| Paul Simon - *1964 - 93* | 2500.- |
| Paul Young - *The Crossing* | 2450.- |
| Pearl Jam - *Vs* | 2450.- |
| Phil Collins - *Both Sides* | 2500.- |
| Pimpinela - *Pimpinela Oro* | 2450.- |
| Platón - *Tu canción sin nombre* | 2450.- |
| Prince - *The Hits vol. 2* | 2500.- |
| Rage Against the Machine - *Rage against the machine* | 2450.- |
| REM - *Automatic for the people* | 2500.- |
| Revolver - *Revolver Básico* | 2500.- |
| Ricky Martin - *Me amarás* | 2450.- |
| Roberto Carlos - *Roberto Carlos* | 2450.- |
| Rocio Jurado - *Como las alas al viento* | 2450.- |
| Rodrigo Leao - *Ave mundi luminar* | 2450.- |
| Rosario - *De ley* | 2450.- |
| Sepultura - *Chaos A.D* | 2450.- |
| Simone - *La distancia* | 2450.- |
| Smashing Pumpkings - *Sidhese Dreams* | 2500.- |
| Soul Asylum - *Grave Dancers Union* | 2450.- |
| Spin Doctors - *Pocket Full Of Kryptonite* | 2450.- |
| Stone Temple Pilot - *Core* | 2450.- |
| Suede - *Suede* | 2450.- |
| Teenage Fanclub - *thirteen* | 2450.- |
| Terence Trent D'arby - *Symphony Or Damn* | 2450.- |
| The Juliana Hatfield - *Become what you are* | 2450.- |
| Tori Amos - *Under the Pink* | 2450.- |
| Toto - *Absolutely Live* | 2450.- |
| UB40 - *Promises and Lies* | 2500.- |

## Con cada compacto que compres, una cassette C-90 ¡Gratis!

Infórmate: (93) 588 70 49

Tenemos el catálogo de "compactos" más extenso del mercado. Lo recibirás periodicamente y de forma gratuita a partir de tu primera compra. Si eres muy exigente en cuanto a gustos musicales o en diferentes estilos de Videojuegos ¡No te preocupes! porque en Swap direct los tenemos y además a precios bajísimos. Estamos conectados con E.E.U.U para ofrecerte siempre "Lo más nuevo".

Haz tu pedido enviando este cupón cumplimentado a : Swap Direct; Pza. República del Ecuador 2, 1ºB 28016MADRID.

Nombre:........................Apellidos:..........................
Dirección completa:..........................................
tel: ....................Fecha (nacimiento) ..............C.P.:...........
Población:.......................Provincia: ...........................

Marca con una X, los temas que te interese recibir información:
COMPACT DISC ❐ ( música y reproductores ) MAQUETISMO ❐
VIDEOJUEGOS: PC ❐ CD ROM ❐ VIDEOCONSOLAS ❐

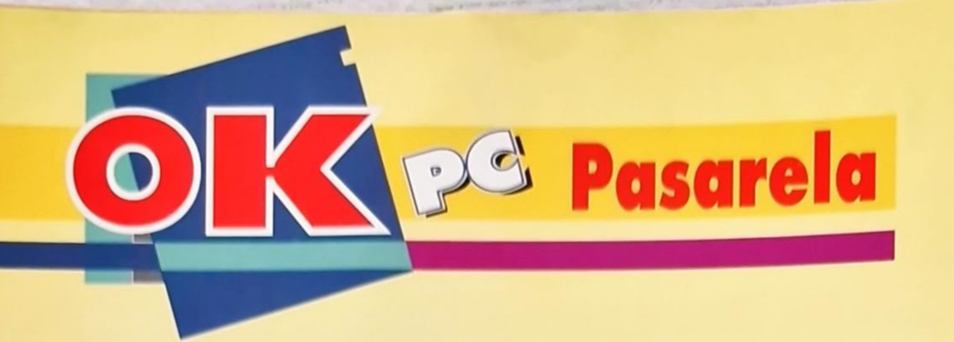
ELIGE LA FORMA DE PAGO

❐ contrarreembolso.
❐ Visa.
Tarjeta Visa nº:
____/____/____/____
Firma

Visa-Fecha caducidad :...../......./

| Grupo | Título | Gratis | Importe |
|---|---|---|---|
| 1. .................... | .................... | Cassette D-90 | .................... |
| 2. .................... | .................... | Cassette D-90 | .................... |
| 3. .................... | .................... | Cassette D-90 | .................... |
| 4. .................... | .................... | Cassette D-90 | .................... |

Precios con I.V.A incluido. + 300 Ptas Gastos de envío TOTAL




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: PINBALL FANTASIES
- Tipo: PINBALL
- Compañía: DIGITAL ILLUSIONS
- Distribuidor: ERBE

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 1Mb RAM
- Teclado
- Adlib/Sound Blater
- Disco duro mínimo 4,5 Mb.

# Pinball Fantasies

**El pinball es uno de los juegos más conocidos por todos. Prácticamente fué el antecesor de los videojuegos, y aunque tuvo una época en que pasó desapercibido, desde hace unos años ha vuelto con nuevos aires. La sencillez de uso explica su tremenda adicción.**













Los pinball han sido y siguen siéndolo, la distracción de miles de usuarios tanto en bares como en salones recreativos.

Una idea bien simple: evitar que caiga la bola en el agujerito y conseguir la mayor cantidad de puntos, es suficiente motivo para tener enganchado al personal ante la máquina.

Al fin y al cabo es lo que quieren los dueños, y para eso están diseñadas, para gastarnos la mayor cantidad de monedas posibles en el menor tiempo. Hay pocas partidas que superen los 3 minutos de tiempo de juego, aunque el record lo tiene un americano con un montón de horas. No puedo precisar cuantas.

Y en estos tiempos de crisis, con poco dinero en el bolsillo, los ordenadores nos permiten recrear a nuestras anchas la famosa maquinita.




Si bien los primeros programas que se ocuparon del tema eran bastante malillos, allá en los tiempos de la CGA y la Hércules; los últimos lanzamientos son verdaderamente espectaculares. Este es el caso de Pinball Fantasies, que promete diversión a mansalva. Veremos si lo consigue.

## ESPECTACULAR

Mejor calificativo no se puede concebir

para el juego. También hay que destacar que es bastante fiel a la filosofía de los pinball, ya que vamos a encontrar los elementos típicos como rampas, dianas, multibolas, etc.

Disponemos de 4 pistas distintas para "rodar" la bola. En ellas hay temas de terror, carreras de coches, el parque de atracciones y hasta un concurso televisivo. En mi opinión, la más acertada es la de terror, ya que es bastante fácil conseguir puntos, así como la información que facilita es bastante clara como para saber dónde están escondidos "los millones" que podemos alcanzar. De todas formas, las demás pistas también son bastante entretenidas y guardan multitud de sorpresas para ser abatidas por la bolita.

Aparte del menú de los escenarios de juego, pulsando la tecla F5, se nos abre el cuadro de opciones. En él podemos escoger la cantidad de bolas, así como la dificultad del juego, definición de los gráficos o elevación de la "mesa". Desde luego podemos construir nuestro pinball a medida.




# OLA MAGICA

## DIGNO DE OIRSE

En el apartado técnico hay que hacer una mención especial al fantástico sonido que acompaña al juego.

La calidad de las diversas melodías es lo bastante elevada como para tenernos absortos escuchándolas, así mismo la música se adapta a lo que hace nuestra querida bolita, por lo tanto y siempre bajo un mismo patrón rítmico, obtener una bola extra o ganar un jackpot variará el tema musical.









Los gráficos están realizados en alta resolución, pero si nuestra tarjeta no permite muchas virguerías o el ordenador es antiguo, siempre podemos bajar la calidad de los mismos en el menú de opciones.

Un detalle muy importante es el movimiento de la bola, y el scroll de pantalla. Pues los dos son excelentes, y muy rápidos. Debes tener los ojos a punto, o acabarás la partida en un santiamén.

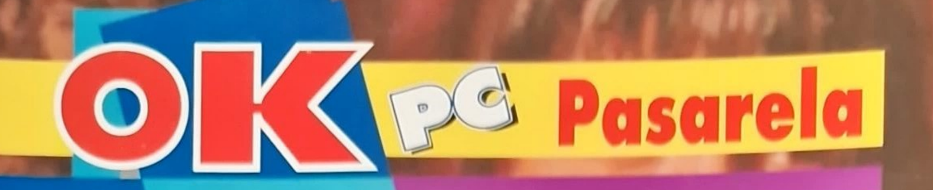
En resumen, Pinball Fantasies es un programa superadictivo tanto por su temática como por su buena realización. Un juego que entrará en la pequeña historia del software.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



OK 92%

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 95 |
| Gráficos : | 90 |
| Sonido : | 95 |
| Originalidad: | 80 |
| Diversión: | 97 |




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: OSCAR
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: FLAIR SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE

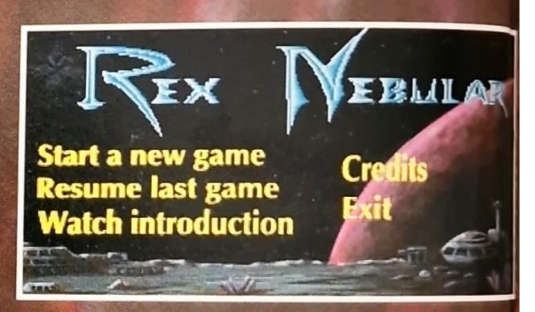
**REQUERIMIENTOS:**
- EGA/VGA/MCGA
- 2Mb RAM
- Control por joystick, teclado
- Adlib/Sound Blater
- Disco duro mínimo 5.8 Mb.

# REX NEBULAR

**En el futuro, los aventureros espaciales son caros y difíciles de encontrar. Rex es uno de ellos, pero además es un defensor del bien, aunque nunca hace ascos a una misión que prometa jugosas ganancias. Esta vez la cosa parece sencilla, pero nada es lo que parece.**

# PLANETA PR

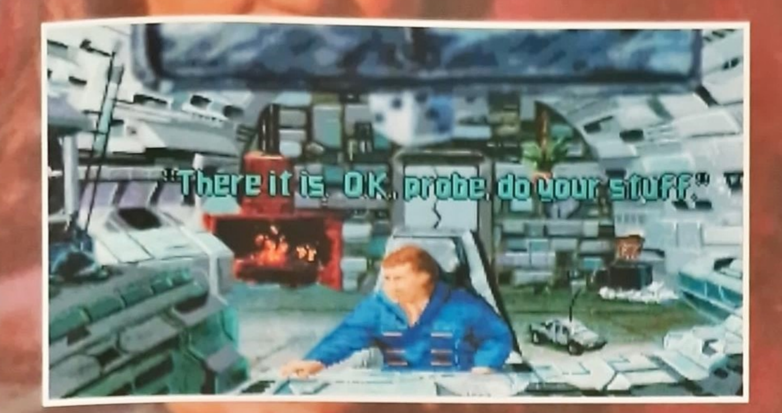


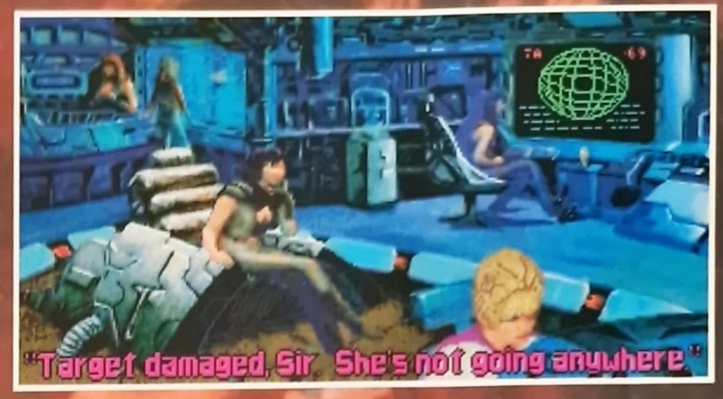




Microprose, la reina de los simuladores aéreos, nos presenta una singular aventura gráfica. Basada en un sueño que todos los chicos hemos tenido alguna vez, el juego parece realmente excitante.

La cuestión es simple: Encontrar un extraño objeto en un planeta poblado exclusivamente por mujeres. Lo malo es que estas "nenas" son guerreras por naturaleza, y destruyen cualquier nave que ose entrar en su mundo. Pero cuando descubran el "tipazo" que tiene Rex, caerán rendidas ante sus... encantos.

¿Pero quién es Rex? Pues es sólo nuestro "alter ego" en el programa. Debemos manejarle en un mundo lleno de peligros, desafíos y hermosas mujeres. La cosa se complica porque el colega es bastante cortito, y todo lo que le sobra de cuerpo le falta de cerebro. Así que a ver tratas a nuestro amigo, porque lo más seguro es que acabe en el estómago de algún monstruo.



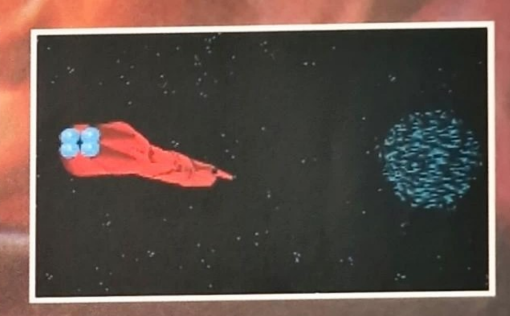




# OHIBIDO







## ALTA TECNOLOGIA

El argumento es divertido, pero para que el juego sea asombroso, Microprose ha desarrollado un sistema de creación de aventuras denominado MADS, que permite en pantalla un movimiento casi perfecto de gráficos renderizados.

Efectivamente, la calidad gráfica del juego es extraordinaria, así como el sonido que nos acompaña en todo momento. Gracias al MADS, podemos disfrutar de una auténtica película de ciencia ficción, con tan sólo 12 Megas de disco duro. La compresión de datos es vital en los programas, con una introducción realmente de cine.

Tecnológicamente es sobresaliente, lo único que falla un poco es el interface del programa. Peca un poco de desfasado comparándolo con los últimos lanzamientos. Pero seamos justos, el juego no es difícil de manejar y posee bastantes detalles que llaman realmente la atención.

## RESUMIENDO

Rex Nebular es un juego ante todo muy divertido. Bastante difícil de acabar, pues los creadores deben ser un poco sádicos con las trampas que han preparado.

De todas formas, la adicción se dispara ante su calidad gráfica y las curiosas reacciones del protagonista, que no parece un héroe espacial, sino el típico niñato de gimnasio. Pero el auténtico reto es salir de la nave, y disfrutar con lo que nos espera.

Y no seáis mal pensados.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ








OK 92%

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 90 |
| Gráficos : | 96 |
| Sonido : | 96 |
| Originalidad: | 85 |
| Diversión: | 90 |




## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: UNNATURAL SELECTION
- Tipo: ESTRATEGIA ARCADE
- Compañía: MAXIS
- Distribuidor: DRO SOFT

## REQUERIMIENTOS:

- VGA, MCGA
- 386SX ó superior
- 640 Kb de RAM instaladas
- EMS adicional para voces digitalizadas
- Disco duro mínimo: 15 Mb
- Ratón, Teclado, Joystick
- Sound Blaster, Sound Sourcer

# Unnatural Selection



# DESCONT

**Nunca he sabido muy bien a donde nos podrán conducir todos estos locos adelantos de la biotecnología. De lo único que en estos momentos estoy seguro es de que la balanza esta equilibrada. Nuestra flamante tecnología sirve en un 50 por ciento para nuestra propia destrucción y el resto nos proporciona bienestar.**










**Por lo que hemos visto hasta ahora, todo lo que considerábamos ciencia ficción hace algunos años ahora es la más pura realidad, tal vez por eso no podemos evitar que juegos como el que ahora tratamos, nos pongan la carne de gallina pensando en las futuras consecuencias.**

Tras largos años de estudios conseguí acabar mi carrera, ya era ingeniero en biogenética, no tardé mucho tiempo en encontrar trabajo en un laboratorio militar.

Nuestra misión era clara y sencilla, teníamos que crear una serie de animalitos de laboratorio, que nos pudieran suministrar la tan escasa comida que nos quedaba y así poder paliar en gran medida el creciente hambre que asolaba al mundo.



Más tarde teníamos que buscar zonas propicias del planeta donde se pudieran desarrollar de forma barata y rápida, quizás esta última parte era la más sencilla y divertida. Era como crear un propio ecosistema y todo eso desarrollado por nosotros.

Como ya va siendo normal, nuestros honorarios eran bajos y nuestro trabajo oscuro e ingrato, tal vez fue este el desencadenante de nuestra peligrosa y actual situación.

Mi compañero de trabajo desapareció con todos los estudios realizados hasta el momento y los militares me han informado de que una inexplicable plaga




# ROL MUTANTE








de pequeños monstruos llamados Theroids (era su nombre científico) está asolando las islas del Sur del Pacífico, así que ahora nuestra misión es la de crear otros Theroids que exterminen a esta maquiavélica mutación.

## LABORATORIOS DE MUERTE

Un juego de lo más completo, podremos desarrollar e investigar, a la vez que necesitaremos de todos nuestros conocimientos de estrategia y combate.

Como podréis comprobar el juego se desarrollara en dos frentes, el primero es el laboratorio donde deberemos desarrollar teóricamente a nuestros queridos Theroids para más tarde lanzarlos a la batalla, y poder comprobar en el acto, los efectos y los cambios que deberemos realizar para futuras hornadas de monstruitos.

El segundo frente será el campo de batalla cerca de 20 islas que conquistar poco a poco, donde podremos comprobar que nuestras criaturas no se comportarán de igual forma en cada una de ellas, al fin y al cabo son mutantes adaptables a las diferentes circunstancias.

No os creáis que será nada fácil, supongo que muchos de vosotros ya habéis jugado a juegos de estrategia alguna vez y conocéis de sobra que las lineas de abastecimiento son vitales para cualquier ser vivo, y más cuando esta en combate, así que ojito y aplicaros el cuento, ya que puede que vuestros suministros se pierdan en esas islas si no son adecuadamente distribuidos, para ello contaréis con aviones de apoyo y también con helicópteros.

Una advertencia antes de que podáis asustaros: pensad que estos animalitos son mutantes y como tales son creados en laboratorios. Jamás podremos estar seguros de sus reacciones ante circunstancias determinadas, así que si se vuelven majaras no os sorprendáis, es una acción natural.

Para terminar os puedo decir que durante el juego podréis ver imágenes digitalizadas de nuestros mutantes, así como de nuestros mandos apretándoos las clavijas de mala manera, también flipareis un rato con las voces y sonidos digitalizados, que se han incorporado para dar un mayor realismo y viveza al juego. En definitiva, un juego que no creemos que pase desapercibido para los buenos paladares.

ANTONIO GOMEZ




| | |
|---|---|
| Dificultad : | 80 |
| Gráficos : | 90 |
| Sonido : | 92 |
| Originalidad: | 98 |
| Diversión: | 90 |




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: TORNADO OPERATION DESERT STORM
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO DE COMBATE
- Compañía: DIGITAL INTEGRATION
- Distribuidor: SYSTEM 4

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 386 ó superior
- 1 Mb de RAM con 600 Kb libres de memoria
- Disco duro mínimo 8 Mb
- Ratón, teclado y joystick
- Adlib, Sound Blaster/Pro
- Posibilidad de Módem




# MAS
# TU TO

**¿Os gustó el juego del Tornado?, si es así ahora podéis seguir jugando con una nueva misión, la famosa operación Tormenta del Desierto. Una más que añadir a las tres ya existentes y que te permitirá experimentar nuevas sensaciones.**
**Nunca es fácil hacer misiones que anteriormente hayan sido realidad, ya que muchas veces tendremos que ceñirnos a los requerimientos de guerra que actuaban en ese momento y lo que todo ello conlleva. Vais a volar en el mejor avión caza bombardero polivalente del mercado Europeo y tal vez mundial pero claro como es Europeo no se le podía dar mucho bombo, y sus prestaciones siempre han sido claramente menos preciadas.**

Para comenzar podemos decir que la creación de este maravilloso y europeo avión no se tomó a la ligera, surgió tras la necesidad de algunos países europeos de renovar sus flotas de aviones durante la década de los 60.

Fruto de todo ello fue la creación de un consorcio trinacional entre la República Federal Alemana (actualmente Alemania), Gran Bretaña e Italia, para la creación de el futuro Panavia Tornado, un avión de intervención rápida, polivalente y adaptado a las necesidades de los países europeos.

El Tornado está preparado para volar a una altura aproximada de 60 m sobre el suelo, pudiendo transportar hasta 8.180 Kg de muerte y destrucción, incluyendo armas nucleares, bombas de alto explosivo, misiles Kormoran o Sea Eagle aire-agua, misiles aire-aire del tipo Aspide y Sidewinder o armamento exótico como los Germany's MW-1 de submunición, así como dos cañones Mauser de 27mm.

La versatilidad que nos otorga, solamente puede ser comparable con los famosos Havilland Mosquito o con el incomparable y estupendo Junkers Ju-88.

Tres son los países que en la actualidad

cuentan entre sus filas con el Tornado, uno es Italia en sus fuerzas aéreas, usando la versión normal conocida como Tornado Interdictor/Strike (IDS), por el contrario los Británicos especializaron más este avión sacando las versiones F.2 y F.3 su diferencia clara era el estrechamiento del fuselaje en 1,2 m, para en la actualidad tener la última variación que es el Tornado GR.1, la gran mayoría de estos aviones destinados en la antigua R.F.A., por último las fuerzas aéreas germanas poseen un total de 228 IDS y 35 del tipo ECR.

Para terminar podemos decir que también se ha vendido este aparato a los países de Jordania, Arabia Saudí, Malasia y Omán, estando pendientes las negociaciones con Turquía.

# MISIONES PARA TORNADO

## OPERATION DESERT STORM

### EN LOS CAMPOS DE ALA

Esta misión es la primera y la única que está confirmada como actuación de los Panavia Tornado en la realidad.

Habréis de infiltraros en territorio Iraquí para destruir sus centros neurálgicos de comunicaciones y ataque, no será nada fácil que os encontraréis con un auténtica cortina de baterías antiaéreas que os estarán esperando para adornar con plomo vuestros flamantes aviones.





Quizás no os sea sencilla esta nueva misión pero os podemos garantizar que es totalmente real, y que lo que os vais a encontrar enfrente no es precisamente mantequilla, así que suerte para vosotros futuros pilotos de la R.A.F., ahora tenéis la oportunidad de demostrar lo que hasta estos momentos habéis aprendido, y recordad que solo los pájaros poseen el privilegio de volar.

ANTONIO GOMEZ






CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: STRIKE SQUAD
- Tipo: Rol Estrategia
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2Mb XMS
- Ratón, Teclado
- Adlib/Sound Blater, Disney Sound
- Disco duro mínimo 20 Mb.




# COMANDO ESPECIAL



Strike Squad es un juego de rol ambientado en el espacio. Aunque el rol goze cada día que pasa de más adeptos, los programas que están basados en hazañas espaciales están menos difundidos que los de fantasía. Esperemos que Strike Squad rompa moldes.



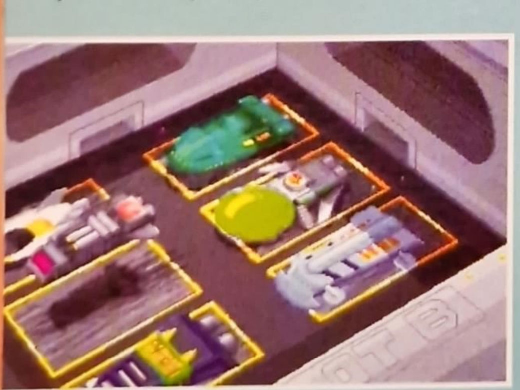
Y es que aunque el género del rol disfruta de sus días dorados en España, prácticamente todo se reduce a unos pocos programas que han supuesto un enorme éxito para sus casas productoras. Y todos tienen en común que están basados en ambientes medievales, con grandes dosis de magia y espada, tal como sucedía en las novelas de Tolkien.

Luego existe dos grupos más: los espaciales y "los de otros ambientes". Estos últimos apenas existen, mientras que de los primeros si que hay un buen montón, pero han pasado sin pena ni gloria, debido a su menor promoción y una escasa calidad técnica.

## INVASION ALIENIGENA

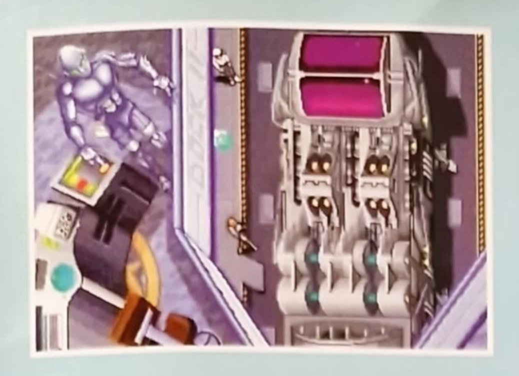
Mindcraft es una casa especializada en producir juegos de estrategia y rol.

Aunque sus títulos no son muy conocidos en España, en los EE.UU. gozan de una amplia aceptación en el mercado del software. Parece que ahora se animan las







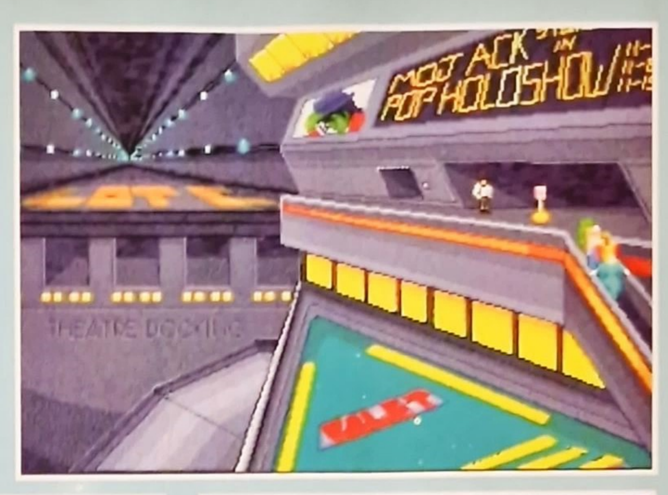
distribuidoras a traernos más y más juegos allende los mares, y Arcadia se ha decidido por Strike Squad. Esperemos que se decidan también por títulos de Mindcraft como la serie de rol medieval Magic Candle o Gryphon Masters, un juego con perspectiva isométrica que parece bastante prometedor.

Pero, ¿qué nos ofrece Strike Squad? El juego está basado en una época futurista, donde las distintas razas del Universo conviven en paz. Cosa poco creíble, desde luego. Pero entonces, un mutante insectoide llamado K`Kistiks decidió sublevarse ante tanta armonía y levantar el hacha de guerra. Lo malo es que no era una sola criatura, sino millones de ellas.

## COMANDO ESPECIAL Y ESPACIAL

Como imaginabas, tu misión en el juego es manejar un comando compuesto por seres de varias especies, que pueda destruir la amenaza K`Kistiks. El tema está muy manido por el arcade, así que ahora le toca el turno al rol.

Imaginate un grupo de cualquier juego de rol medieval, pues sustituye a los guerreros por potentes soldados y los magos por médicos y especialistas en sistemas robóticos, ya que el desarrollo apenas ha cambiado, pues tendrás que recorrer grandes territorios, en este caso planetas, comprar objetos, y sacar información a todo lo que encuentres.







El combate es por turnos, aunque existe una posibilidad de combatir en un mano a mano con los enemigos.

## LA TECNICA

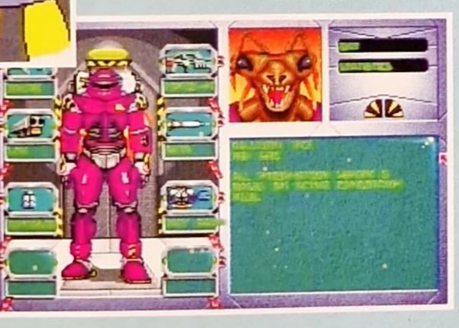
El juego necesita un 386 para funcionar, y con 3 megas de memoria XMS no tendrás ningún problemas para oir los sonidos digitalizados que contiene.

Strike Squad no sobresale en el tema de los gráficos como el sonido, situandose en un término medio.

¿Y jugar con él? La verdad es que cuesta un poco acostumbrarse hasta dar con el truquillo, y el programa no es muy indicado para los novatos. Pero tiene un alto sentido de la estrategia más que del combate en sí, por lo que es ideal para los jugadores avanzados. De todas formas, se podía haber mejorado técnicamente en algunos aspectos.

Resumiendo, un nuevo juego de rol en España que por su desarrollo va dirigido a un determinado sector del público, pero todo hay que decirlo, supera a todo el rol espacial publicado en nuestro país.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



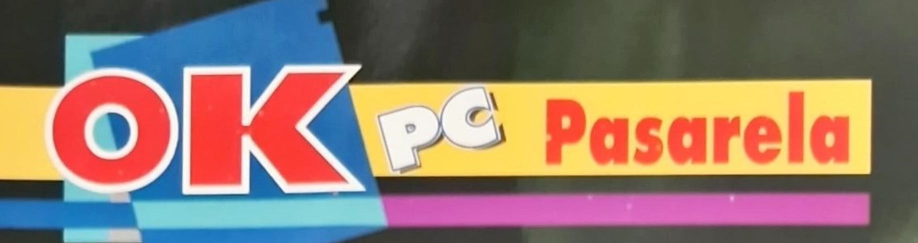






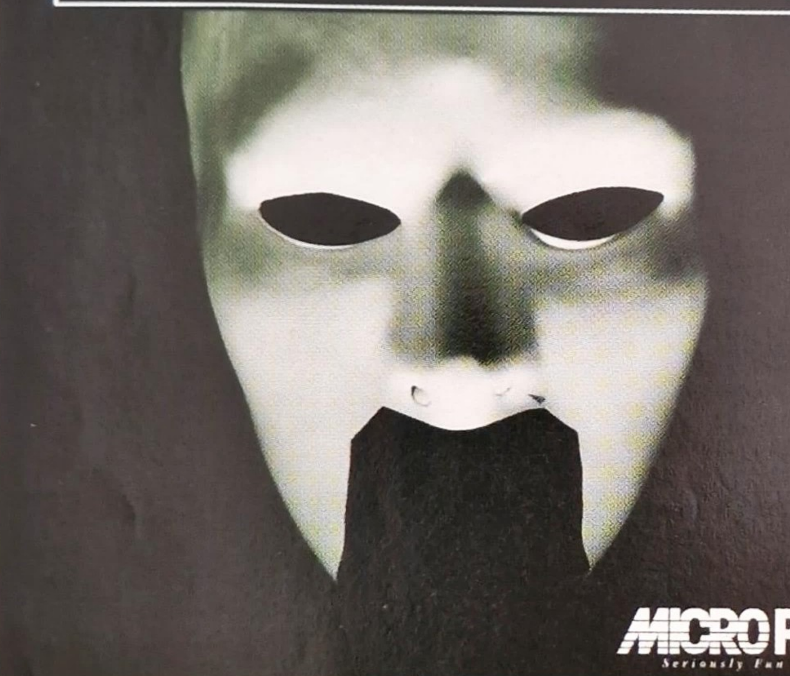
**OK 80%**

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 75 |
| Gráficos : | 80 |
| Sonido : | 80 |
| Originalidad: | 85 |
| Diversión: | 80 |



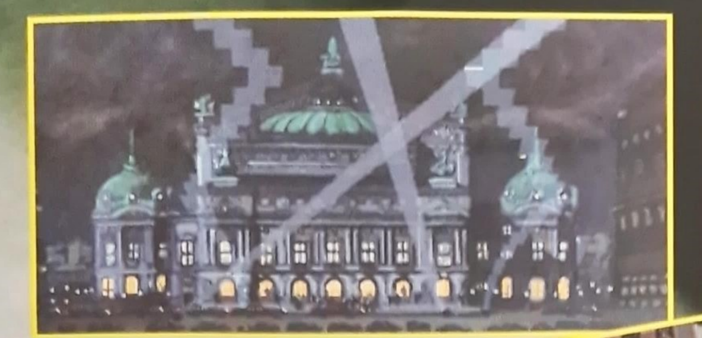

**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: RETURN OF THE PHANTOM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN

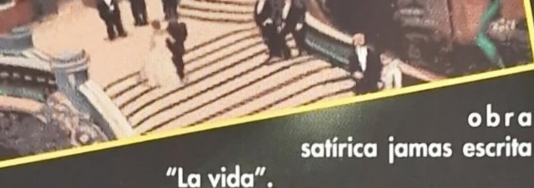
**REQUERIMIENTOS:**
- VGA, MCGA
- 2Mb RAM instaladas
- 286 o superior
- Adlib/Sound Blaster/Pro, Pro Audio Spectrum
- Disco duro mínimo 8 Mb.
- Ratón, Teclado




**Ultimamente estamos viendo el lanzamiento de juegos basados en películas bastante recientes y de gran éxito, pero estoy seguro de que el lanzamiento del Fantasma de la Opera ha sido una elección muy acertada. Seguro que todos la habréis visto alguna vez, o que la terminaréis viendo, quizás halla que tener una sensibilidad extrema para poder captar el autentico sabor que nos intenta transmitir esta película, o tal vez sea otra historia de amor no correspondido y transformado en obsesión, pero sin duda de una gran profundidad, pero no se nos puede culpar por ello ya que es difícil captar las ideas que no se expresan en primera persona a través de una pantalla.**

# EL HOMBRE SIN ROSTRO

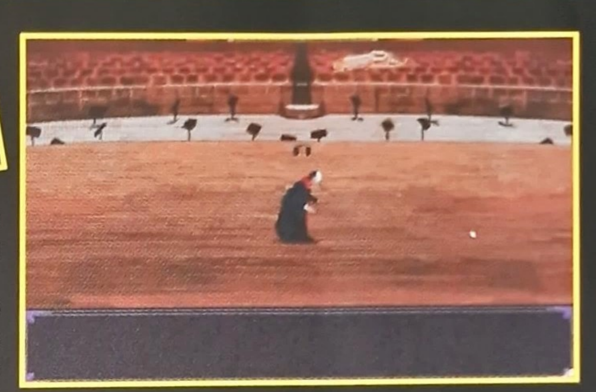


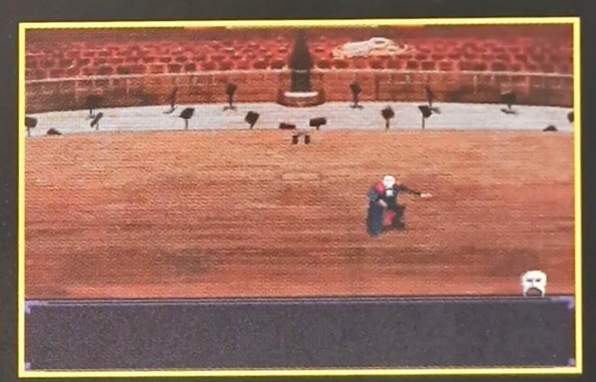


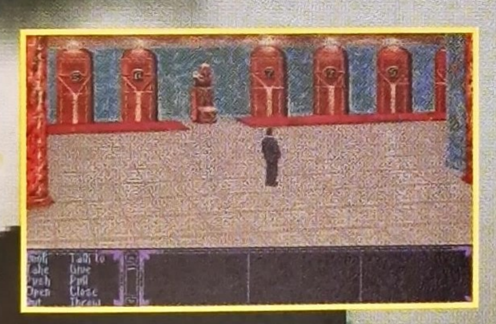
Viejos colosos que contemplan desde la sabiduría de sus muros el pasar del tiempo, de las costumbres y de las formas, viejos guardianes de inmensos secretos, de oscuras conjuras y de un sinfín de fantasmas del pasado y de inmensos proyectos de futuro. De párpados pesados y torpones, después de haber mostrado al mundo grandes argumentos, párpados rojos que ocultan un mundo efímero e intangible unas veces y que otras son una cruel sátira de la vida mundana pero real en la cual estamos todos inmersos. Maderas sobre las cuáles han desfilado titiriteros, trovadores y juglares, bailarinas y sueños danzantes, o simplemente actores y actrices representando papeles increíbles como la vida misma, sin olvidar grandes discursos que enfervorecieron a las masas, como podréis ver son todas ellas representaciones polivalentes y diversas de la mayor obra satírica jamas escrita "La vida".

Desde la antigüedad siempre fue centro de reunión de las diferentes corrientes del pensamiento y desde sus decorados se atacó, se ensalzó, se destruyó y se creó toda una filosofía o toda una idea.

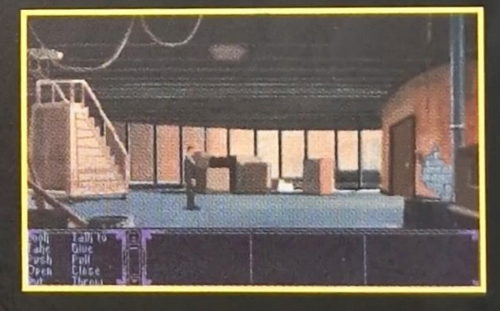
Quizás por ello pudiera ser el mejor escenario para crear una intriga, una persecución, y todo ello componente de la gran paradoja de la vida el amor por la belleza y la incomprensión de los seres humanos a las desgracias ajenas. De la conjunción de todo ello salió la fantástica creación del Fantasma de la Opera.

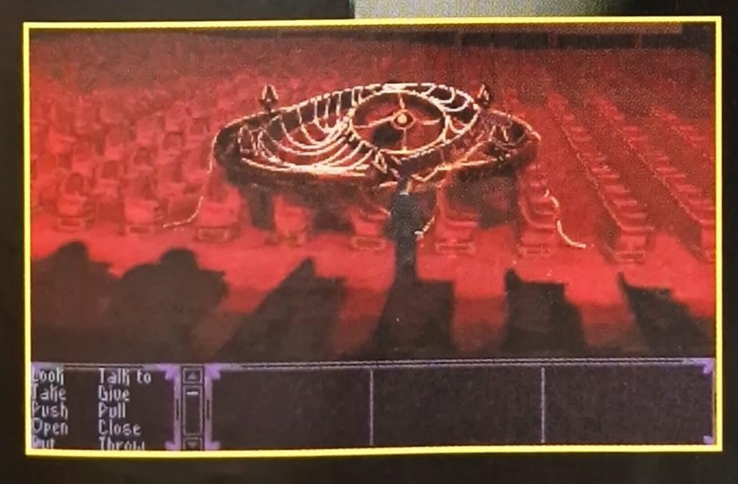


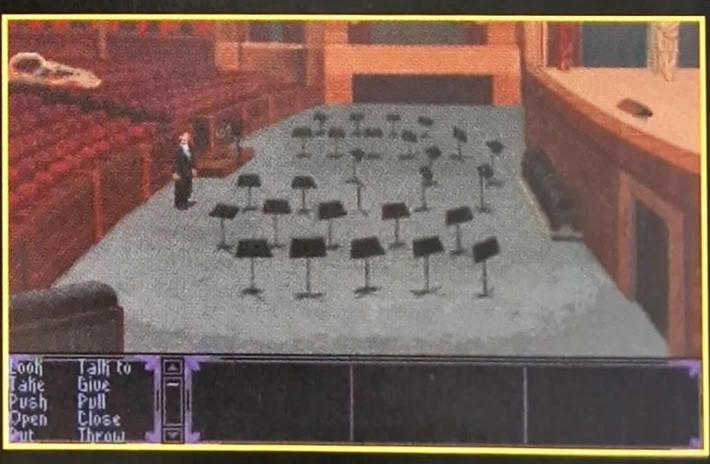










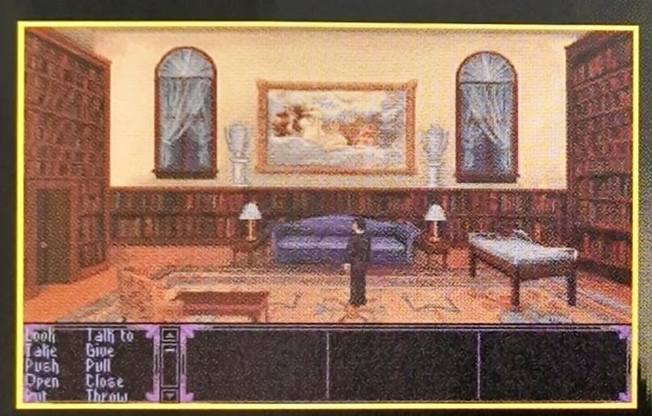



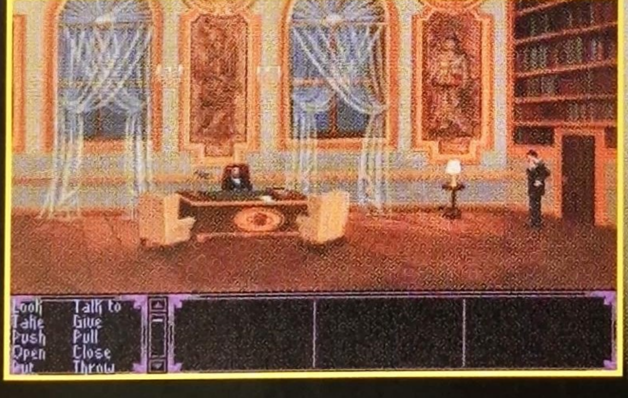


## SOMBREROS DE COPA

Supongo que estaréis preparados para empezar una nueva aventura, en esta ocasión una aventura gráfica de Microprose, y la verdad es que esta bastante bien, aunque tal vez esperas mucho más sabiendo la calidad de todos los juegos que últimamente nos esta ofreciendo y ojo que no es que estemos diciendo que sea malo, pero esperas algo fuera de lo normal, o de lo típico.

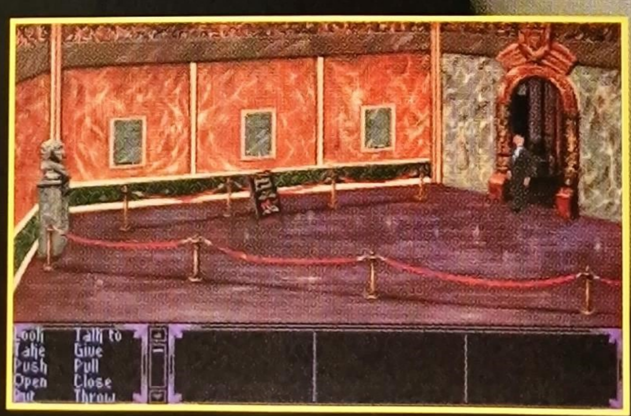
La aventura, no creo que haya que ser muy listo para saber de que va pero si aún hay por hay algún despistado os diré que está basada en la inmortal obra del Fantasma de la Opera, tal vez el juego sea tan clásico como la película.



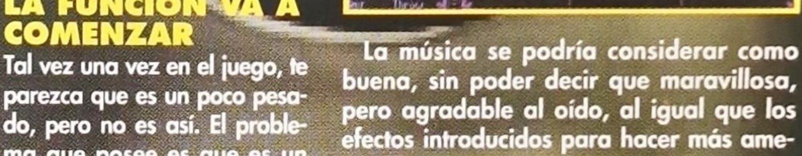

Tu serás el intrépido investigador que habrá de pulular por todo el teatro, buscando las sempiternas pistas e intentando sacar algo que te sirva de todas las conversaciones que tengas con cada personaje.

Si eres ya un investigador experto puede que lo que ahora te voy a decir te parezca una perogrullada, pero si no es así ten en cuenta que puede que algunas cosas fuera de su contesto te parezcan absurdas e ilógicas pero las cosas estén donde estén por algo y no por mero azar, así que fíjate bien en todo porque lo que quieres conocer es el todo.




A nadie le gusta que los extraños invadan su territorio y mucho manos que vengan a chafarlas los planes, por eso habremos de tener sumo cuidado, ya que nuestro querido fantasma siempre estará dispuesto a hacernos cualquier barrabasada que ponga en peligro nuestra integridad física, pero lo que el no sabe que todos los pasos que él de, de ahora en adelante serán aprovechados por nuestra ágil y suspicaz mente.



## LA FUNCION VA A COMENZAR

Tal vez una vez en el juego, te parezca que es un poco pesado, pero no es así. El problema que posee es que es un pelín lento en cuanto a los movimientos que realizará a través del escenario, quizás debidos al esfuerzo de los creadores para darle mayor realismo y credibilidad.

Los gráficos son totalmente impecables. Poco o nada hay que decir en su contra, si bien todo lo contrario, la belleza de los movimientos logrados, por ejemplo, con la bailarina son tan increíbles como reales.

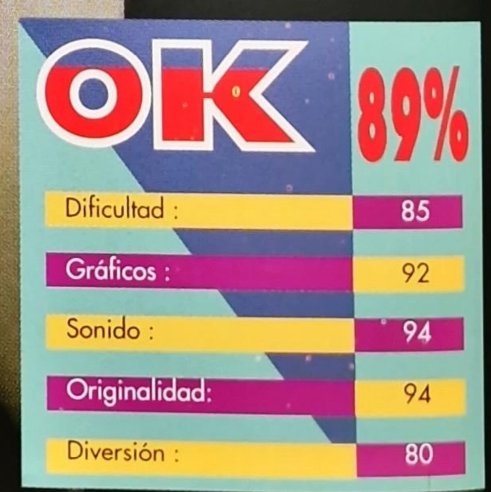
La música se podría considerar como buena, sin poder decir que maravillosa, pero agradable al oído, al igual que los efectos introducidos para hacer más ameno el juego.

En definitiva el típico juego conversacional, en que habrás de desarrollar tus dotes de investigador, adornado con una serie de movimientos y efectos sonoros que te harán pasar las tardes de una forma amena, ágil y tal vez sin mucha pena ni gloria.

Para terminar, tan solo os puedo decir que es un juego muy recomendable para todos aquellos mono adictos a los juegos conversacionales.

Tampoco os recomiendo que lo comparéis con el resto de los juegos de esta casa, ya que cada uno posee un gran mérito y posiblemente se pueda decir que todos ellos son una autentica joya en los diferentes tipos de juegos que existen en el mercado actual.

ANTONIO GOMEZ



| OK | 89% |
|---|---|
| Dificultad : | 85 |
| Gráficos : | 92 |
| Sonido : | 94 |
| Originalidad: | 94 |
| Diversión : | 80 |




**Como todos los años, en la feria ECTS se reunen los mejores representantes de la industria del software de entretenimiento mundial, para presentar sus últimas novedades.**
**En esta edición han asistido más de 100 importantes compañías de la ya creciente industria del software, tanto pertenecientes al mundo del PC como el de consolas.**
**La feria ha tenido lugar en Londres, entre el domingo 10 de abril y martes 12 del mismo mes en el "London´s Business Centre" y lo que os exponemos a continuación es una selección de los mejores productos.**

# E.C.T.S. 94

## PSYGNOSIS

Tres novedades nos llegan de la mano de Psygnosis: Discworld, Nibelung´s Ring/The Ring Cycle y Scavenger 4. Ah, y un secreto a voces: la preparación de la tercera parte de los tan adictivos Lemmings.

- **DISCWORLD:** Transformando historias de Terry Pratchett´s (un fantástico humorista), se crea esta aventura que saldrá en formato PC y PC CD-ROM. Toda una aventura llena con toques de la mejor comedia.
- **NIBELUNG´S RING:** Está basado en la primera parte de la trilogía de "The Ring Cycle". Combinando la calidad de la música compuesta por Wagner, en su ópera "Ring Cycle" (todos recordaréis la pieza "La Cabalgata de la Walkírias"), se nos ofrece explorar las fábulas de la Tierra Media de Tolkien.
- **SCAVENGER 4:** Como en el caso anterior, este juego sólo saldrá en CD-ROM ya que utiliza al máximo toda su potencia y forma parte de la nueva saga de juegos de la compañía diseñados especialmente para este soporte. Video de alta calidad a pantalla completa para CD-ROM´s de simple velocidad, nuevas tecnologías de generación de fractales, etc harán que no pase en absoluto desapercivido.

## LORICEL

Un gran arcade adaptado al CD-ROM que romperá moldes será Entity-CD. Tu misión como heroína será matar al terrible monstruo llamado Entity, para ello tendrás que encontrar un arma especial por diversos niveles. Sus características son las siguientes: cinco niveles llenos de emoción y acción (cada uno con 60 pantallas de alto y 4 de alto), multitud de monstruos que te harán la vida imposible, monstruos de final de fase con muy malas pulgas, 12 melodías diferentes. Como regalo adicional para esta versión en CD-ROM se incluirán nuevos y fantásticos gráficos, un manual interactivo, voces digitalizadas en cinco idiomas y video digitalizado que aparecerá en diversas fases del juego.
Otra de las novedades de Loriciel es la presentación, también en formato CD-ROM, del juego Jim Power 3D. Esta versión en CD incluye cuatro nuevos niveles, música en CD y nuevas secuencias en 3D para mejorar este original juego disponible ya en su versión en disquetes.





## MICROPROSE



De la archiconocida casa Microprose nos llegan suculentas novedades. Con "Star Trek: The Next Generation" vivirás las aventuras de esta gran serie con unos gráficos que están a la altura de las ultimas aventuras ofrecidas por esta casa. Con "1942" podrás revivir los combates más sangrientos de la guerra aeronaval del Pacífico entre americanos y japoneses, podrás elegir el bando que quieras y crear tus propias misiones. "Bloodnet" es una aventura-rol, en CD-ROM, ambientada en el Manhattan del 2094 donde los vampiros están a lo orden del día. "Fleet Defender" te ofrece la mejor simulación del avión F-14 Tomcat. Por último, "Across the Rhine" es una simulación de tanques ambientada en las batallas del Rhine a finales de la Segunda Guerra Mundial.

## ACTIVISION



En Activision vimos otro simulador de combate de robots, la segunda parte de MechWarriors. Podrás elegir entre 16 robots (Mechs) y personalizarlos según tus gustos. A tu disposición tendrás más de 40 armas diferentes. El movimiento de los robots y los gráficos consiguen mejorar la ya de por sí adictiva primera parte de este juego.

## EMPIRE

Variedad ante todo, esto es lo que destaca en Empire. En esta ocasión se nos han presentado un juego de fútbol como "Soccer 94" que promete mucho por sus gráficos de gran tamaño y "Hanna-Barbera" con el que se nos ofrece todo un programa de creación de dibujos animados.



## U.S. GOLD

Esta casa ofrecía los siguientes títulos en CD-ROM: Raveloft, Winter Olympics, Killing Moon, Maniac Mansion II, Indiana Jones, Loom y Rebel Assault.

De las principales novedades hay que destacar el **WORLD CUP USA 94** con el que podremos revivir el mundial que está al caer.

**KILLING MOON** es otra de las sorpresas de la compañía que presenta esta película interactiva con gráficos de altísima calidad en 3D.

De la casa SSI nos llegan dos nuevos productos que en breve veréis por las tiendas: Ravenloft, un RPG con movimiento 3D libre y una excelente generación de personajes; el otro es Al-Qadim que mezcla la aventura con el combate y juegos de rol.





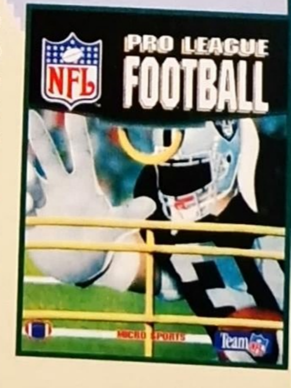
## GAMETEK

Gametek ha adquirido la tecnología de juegos como el sensacional Wolfstein 3D. Con esta tecnología se nos presenta "Corridor 7" que nos lleva a 2012 en un mundo de laberintos de más de 30 nieveles llenos de aliens invasores asesinos. El resto de las novedades de la casa se han enfocado al soporte del CD-ROM del cual se han propuesto obtener el máximo partido. Juegos como "Journeyman Project CD", "Fokker Triplane", "Ferrari", Splat´ers", "Quarantine", "Star Crusader" y "P51 Mustang" son buena muestra de ello.



## DIGITAL INTEGRATION

Una de las mayores novedades de la casa ha sido Pro League Football que te reta a un partido de fútbol americano. Opciones de módem, traspaso de jugadores, diseño de jugadas, equipos reales, etc hacen que sea todo un reto para los aficionados a este deporte.




## MAXIS

Todos conocéis la casa Maxis, de ella llegan esos juegos responsables de que siempre nos falte tiempo para lo demás. Ultimamente se ha lanzado a por todas y no para de producir excelentes simuladores como los comentados en este número: Sim City 2000 y Unnatural Selection.

*** ESCENARIOS PARA SIM CITY 2000:** Todos estamos aún saltando de alegría por el excepcional Sim City 2000 y antes de perder la resaca se nos presenta una ampliación con diversos escenarios. Los nuevos escenarios son: Chicago 1999 (problemas de polución), Malibú 1993 (incendios que se acercan a la ciudad), Manhattan 2007

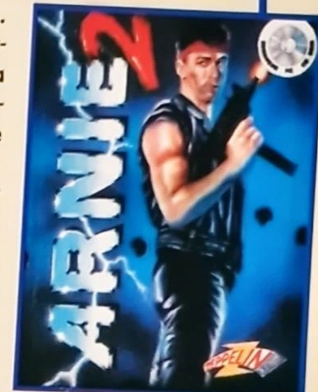





## ZEPPELIN

Esta compañía se ha lanzado de lleno al mercado del CD-ROM principalmente, ofreciendonos los siguientes títulos:

- **BBS TV'S MATCH OF THE DAY-CD Y PC:** Es la más completa simulación de entrenador de fútbol. El juego incluirá en su versión CD-ROM videos digitalizados para mayor realismo.
- **INTERNATIONAL SOCCER-CD:** Un excelente juego de fútbol que incluirá estadísticas e información actualizada de los jugadores y equipos del fútbol mundial.
- **BLADE WARRIOR-CD:** Un arcade que es todo un derroche de gráficos y sonido en video digitalizado.
- **INTERNATIONAL ATHLETICS-CD:** Un juego deportivo que incluye las pruebas: 100 metros, salto de longitud, 110 metros, pesas, altura, triple salto.... Como en todos los casos, la versión producida en CD-ROM incluye excelentes imágenes de video.
- **WOLFSBANE-CD Y PC:** Aventura gráfica en la el jugador tomará el papel de Axel, que se tendrá que defender de un monstruo y encontrar el camino hacia su pueblo natal. Una aventura que tendrá pequeñas dosis de los juegos tipo arcade.
- **FRANKENSTEIN-CD Y PC:** Una aventura con una ambientación horripilantes gracias al CD-ROM.
- **ALEX DAMPIER ICE HOCKEY-CD Y PC:** Simulación de hockey sobre hielo que incluye opción de dos jugadores, cambios de jugadores, definición de estrategias de juego, multitud de reglas seleccionables, ligas, copas,...
- **THREE DIMENSIONAL POOL-CD Y PC:** Una completa simulación de billar en tres dimensiones para que veas el tablero desde cualquier ángulo.
- **WORLD CRICKET:** La primera simulación de éste típico deporte inglés.
- **ARCADE FRUIT MACHINE:** Toda una "tragaperras" que podrá a prueba tus reflejos.
- **ARNIE 2:** Un arcade en el que la adicción está asegurada. Multitud de armas como: pistolas, rifles M1, Uzi y otras potentes armas de asalto, te pondrán a prueba en un escenario de batalla a 256 colores.

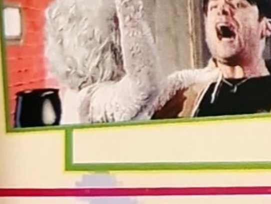



## VIRGIN

Otra de las casa fuertes es Virgin. Muchas son sus novedades, para empezar tenemos "Overlord D-Day", toda una simulación en SVGA que nos hace revivir toda la emoción de los combates del Desembarco en Normandía y días sucesivos en crueles combates aéreos. "The 11th Hour" en CD-ROM es toda una aventura terrorífica que sigue la secuela del expléndido "The 7th Guest". Una idea muy original ha sido la de presentar un simulador con varios helicópteros soviéticos como los KA-50 o Mi-8 en el juego "Werewolf Ka-50".

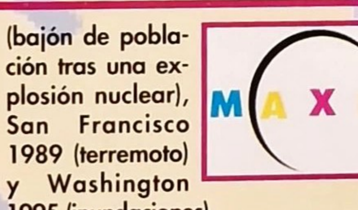






Con "Lost Eden te transportarás a un mundo de realidad virtual lleno de fantásticos dinosaurios donde tendrás que crear ciudades que estén a salvo de sus terroríficos ataques. "Creatur Shock" nos lleva al año 2023 donde la tierra ha cambiado mucho tras una tercera guerra mundial. "Aladin" llegará a nuestros PC para que no sólo las consolas disfruten de este simpático personaje y si del mundo de las consolas hablamos, otro juego, "Cool Spot" llegará de su mano al PC. Por último "Sensible Golf" te lleva a este tranquilo deporte en un escenario 3D.

## MAXIS



(bajón de población tras una explosión nuclear), San Francisco 1989 (terremoto) y Washington 1995 (inundaciones).

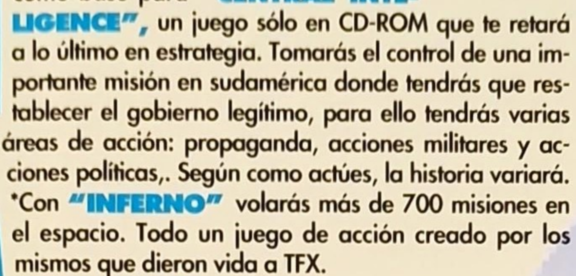
***WRATH OF THE GODS:** Es un juego en el que se ofrecen multitud de puzzles al más puro estilo de la mitología griega. El juego saldrá en CD-ROM y algunas de sus características son: 60 actores digitalizados, pistas según lo que hacemos, mapas a base de fotografías digitalizadas, lucha contra las bestias mitológicas (la medusa, el minotauro, etc) y más de 300 películas de héroes, dioses y monstruos.

## NOVALOGIC

- **COMANCHE CD:** Ya está aquí la versión del juego Comanche en CD-ROM. Esta versión incluye más de 100 misiones nuevas en nuevos escenarios. Al igual que en anteriores ediciones, con sus excelentes gráficos proporciona el mejor ambiente para una simulación de combate de helicópteros. Recordemos que este juego ha sido creado con la tecnología Voxel Space, que permite la mejor definición del terreno. En breve estarán en el mercado cuatro ediciones en total de este juego: Comanche Power Pack , Comanche Mission Disk 1, Comanche Over The Edge (con 40 nuevas misiones) y la versión en CD-ROM: Comanche CD (que incluirá toda la trilogía anterior del juego con una excelente presentación y 10 nuevas misiones de regalo).
- **ARMORED FIST:** Utilizando de nuevo la tecnología Voxel Space, se lanza esta excelente simulación de tanques que saldrá tanto en PC como en CD-ROM. Los efectos especiales incluidos en el juego conseguirán que esta sea la mejor simulación de tanques que hayáis visto hasta ahora. El juego te ofrece la posibilidad de manejar tres tanques: el M1A2 Abrams y el M3 Bradley IFV o el T-80 y BMP, según el bando que quieras comandar . Al igual que en el Comanche CD, el sonido es multicanal lo que permite el máximo realismo.
- **ULTRA BOTS:** Este es el nombre de toda una simulación de combate entre robots. Los aliens han invadido la tierra para destruir la humanidad y tú debes impedirlo. Al mando de todo un ejercito de robots, tendrás que armarlos y decidir cuales utilizarás tú directamente en la batalla. La lucha se desarrollará a través de diversos escenarios, hasta conseguir la victoria final.



## OCEAN





*La idea de la Inteligencia Militar es lo que ha servido como base para **"CENTRAL INTELIGENCE"**, un juego sólo en CD-ROM que te retará a lo último en estrategia. Tomarás el control de una importante misión en sudamérica donde tendrás que restablecer el gobierno legítimo, para ello tendrás varias áreas de acción: propaganda, acciones militares y acciones políticas,. Según como actúes, la historia variará.

*Con **"INFERNO"** volarás más de 700 misiones en el espacio. Todo un juego de acción creado por los mismos que dieron vida a TFX.

* **IRON ANGEL** te traslada a un mundo no muy lejano, con aviones que viajan indistintamente por el aire y el espacio. Tú tomas el control de uno de esas naves y debes conseguir mantener la paz en el planeta, sobre todo tienes que conseguir que no se produzca un holocausto nuclear.

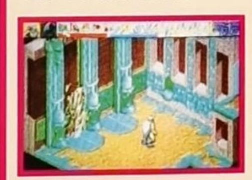
## SCI

De los creadores del CD-ROM "The Lawnmower Man", comentado en esta revista, nos llega **"CYBERWAR"**, la segunda entrega de una futura trilogía. Los gráficos rezuman la misma calidad que la anterior entrega y el sistema de juego es el mismo.
Esta versión saldrá al mercado en octubre de este año.

## CORE



* **HEIMDALL 2** no necesita presentación ya que su anterior entrega ya nos sorprendió con sus simples, pero efectivo, gráficos isométricos. En esta segunda entrega nos ofrece seis mundos a explorar, (cada uno con diferentes decorados y efectos visuales), interación con otros personajes, plataformas móviles, animaciones con dibujos animados y grandes animaciones a pantalla completa en las escenas de combate.



* **BANSHEE** nos ofrece un arcade de combate aéreo visto desde arriba. Es del tipo de juegos que recomiendan un disparador automático. El scroll es vertical y nos ofrece seis diferentes niveles. En la versión en CD-ROM se incluyen escenas intermedias de alta calidad.

## DOMARK

Para los amantes de las primeras versiones del clásico juego "Lord of Midnight" que apareció antes de la era del PC, ahora se presenta la tercera parte. Este juego se ejecutará en tiempo real y por supuesto sus gráficos estarán más que mejorados con respecto a su primera versión.
Otro de los juegos que se nos presentaron fue F1, un juego deportivo de competición de coches carreras. La idea es que sea el juego más rápido y con menos requerimientos del sector y lo han conseguido.

## SIERRA



Estoy seguro de que una de las razones de que estéis leyendo este artículo sobre el ECTS es saber las novedades de SIerra, tan conocida por sus fantásticas sagas de aventuras.

* **OUTPOST:** Este juego es la más completa simulación espacial creada hasta la fecha. El juego está basado en datos obtenidos por investigaciones de la NASA en cuanto al desarrollo de una colonia espacial. Cientos de animaciones 3D con gráficos renderizados nos darán unos gráficos sin precedentes. El sonido no se quedará atrás soportando todas las tarjetas de video e incluyendo sonido y banda sonora digitales.

* **METALTECH:** Una simulación de combate entre robots. Excelentes animaciones en gráficos vectoriales, posibilidad de jugar por módem, diversas vistas de cámaras, multitud de armamento y características adicionales para los robots, música con rock duro y tecnojazz son sólo algunas de sus características.

* **KING QUEST VI CD**: En esta versión se amplia el número de puzzles, se incluyen 4 horas de diálogos digitalizados, 50 Mb de presentación, videos que nos explican los medios con que se creo el juego, etc.

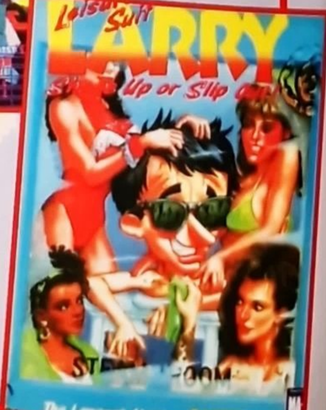
* **GABRIEL KNIGHT CD:** Una aventura con un ambiente de thriller neogótico. El juego tiene unos excelente gráficos en 3D, 20 minutos en video que nos muestran como se creo el juego y una banda sonora y efectos de sonido mejorados.

* **POLICE QUEST IV CD:** La mejor simulación de policía que sigue con las mejoras que se nos han ofrecido en cada entrega de esta excepcional saga. Excelentes digitalizaciones y capturas de video, así como voces digitalizadas para mejorar esta cuarta entrega.

* **LARRY 6 CD:** Continua la saga de este ligón. Ahora con gráficos en SVGA, para que podamos sentir más emociones fuertes. Una novedad es que el panel de control se ha cambiado para que esté visible todo el tiempo.

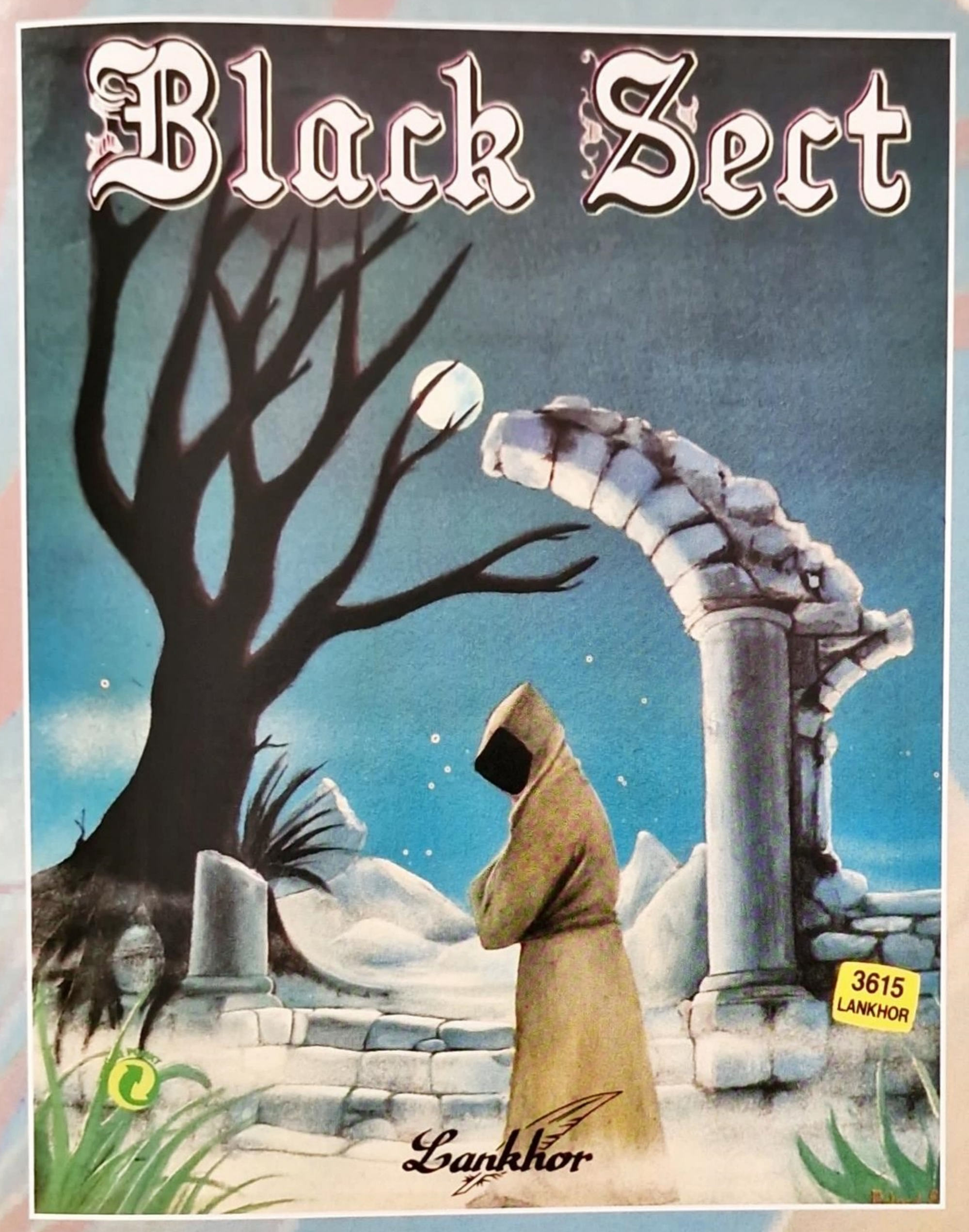
* **BETRAYAL AT KRONDOR CD:** Todo un RPG basado en la obra de Raymond E.Feist´s Riftwar. Actores digitalizados, un interface simple, voces digitalizadas, más de 2500 animaciones y más de 100 horas de juego son algunas de sus características.



**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: BLACK SECT
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: LANKHOR
- Distribuidor: PROEIN

**REQUERIMIENTOS:**
- 286 ó superior
- 640 Kb de RAM instaladas
- VGA 256 colores
- Adlib, Sound Blaster
- Ratón, teclado
- Disco duro mínimo 5,5 Mb




**Lankhor es una compañía francesa de software prácticamente desconocida en nuestro país. Promete calidad nada más ver su nuevo producto, que es una combinación entre rol y aventura gráfica. Se llama Black Sect, y nos traslada a la Francia Medieval.**

# EL GRIMORIO DESAPARECIDO







El asunto de las sectas siempre ha sido bastante oscuro. En España se han dado casos realmente preocupantes, tales como los Niños de Dios o muy estrambóticos como el Palmar de Troya.

El principal problema es que las sectas rompen la personalidad del adepto, y casi siempre se mueven con fines económicos. E incluso se habla de grandes conspiraciones mundiales a manos de estas sectas para desequilibrar el mundo.

No debemos olvidarnos que los que poseen el poder establecido tampoco pueden considerarse muy "santos". Me refiero tanto a las religiones como los estados.

Pero en Black Sect el tema toma otros caminos más mágicos. Un grimorio o libro de hechizos ha sido robado, y lo peor es que se cree que el culpable ha sido un miembro de la Secta Negra. Una terrible organización dispuesta a dominar la región aunque sea pactando con los Seres Oscuros.

## UNA AVENTURA-ROL EN LA FRANCIA MEDIEVAL

Ahí entras tú en acción. Deberás investigar por toda la aldea hasta dar con una pista clara y recuperar el Grimorio. El libro contiene hechizos que el hombre ya ha perdido en su memoria, y llevarlos a cabo de nuevo, podría suponer una grave amenaza para todos, así como el fin del mundo.

### NUEVOS CONCEPTOS

La historia es francamente original, así como












## DIALOGAR CON LOS PERSONAJES DEL PUEBLO SERA VITAL

el interface que acompaña al juego. Bastante intuitivo, aunque podía mejorarse temas como el manejo del movimiento. De todas formas, no cuesta mucho acostumbrarse a él.

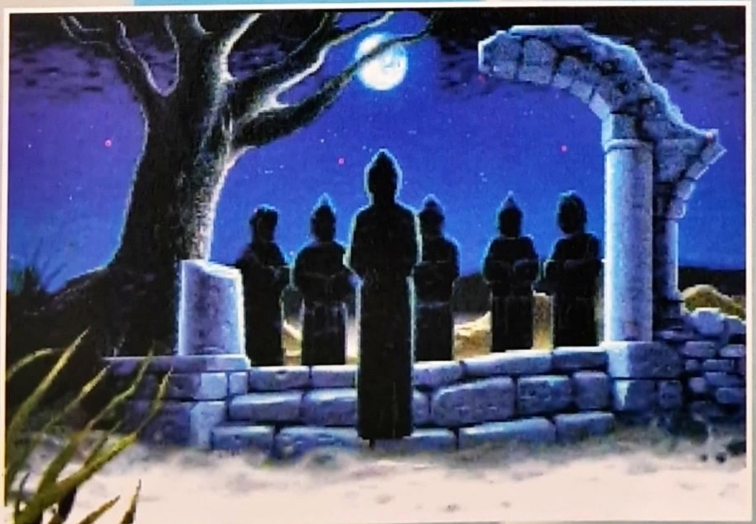
Los gráficos son también bastante originales, y bonitos. En cuanto a jugabilidad y adicción es bastante alta. Muy divertido para los amantes de las aventuras gráficas, pero bastante difícil para los novatos, porque empiezas con nada, sin nadie que te ayude y en una tierra extraña.

Black Sect pronto estará entre nosotros, mientras tanto, prepara tu libro de oraciones porque lo vas a necesitar.

**ANGEL FRANCISCO JIMENEZ**





**Tienes que recuperar a toda costa el Grimonio o libro de hechizos que ha sido robado. El ladrón se cree que pertenece a la mismísima Secta Negra que pretende dominar toda la región.**

**OK 82%**

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 75 |
| Gráficos : | 90 |
| Sonido : | 80 |
| Originalidad: | 80 |
| Diversión : | 85 |

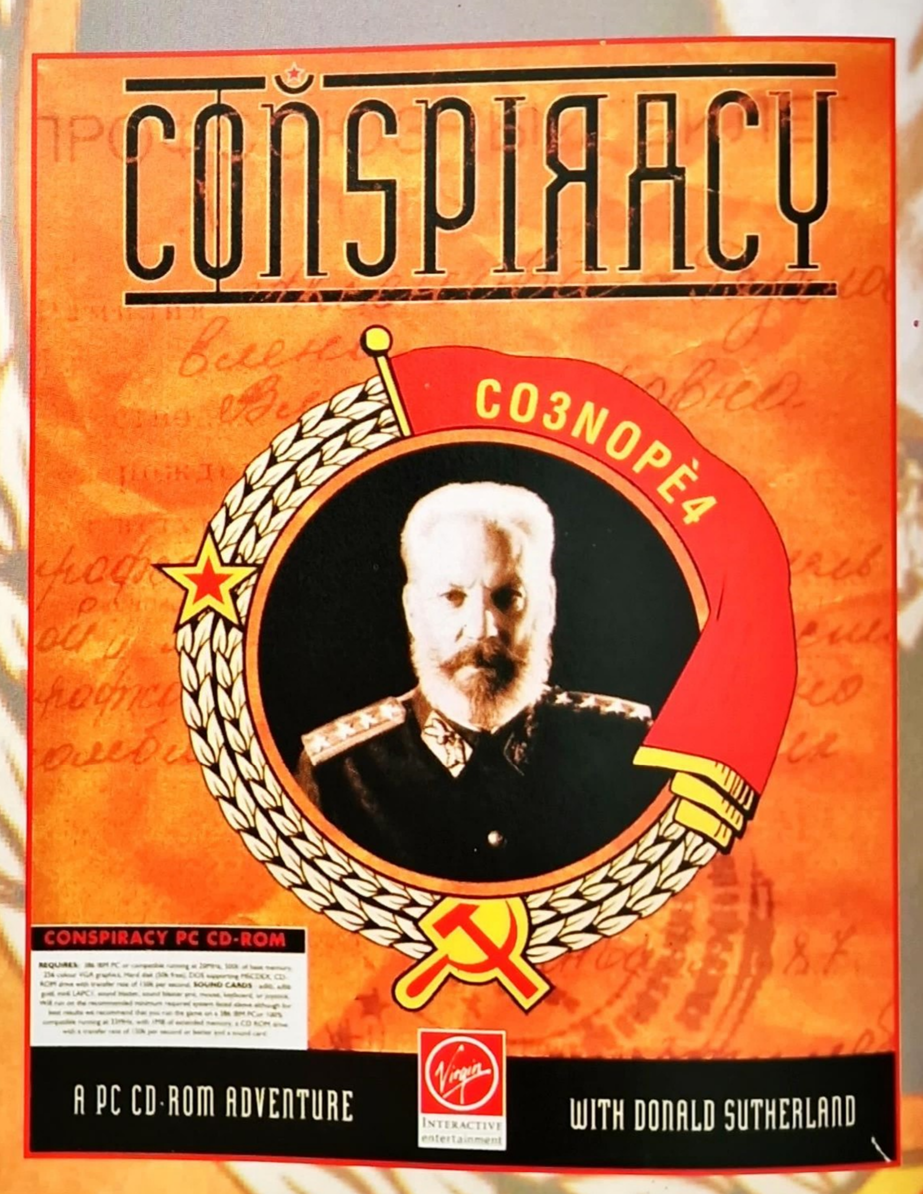
# CUANDO LO ES TO

**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela-CD: COSPIRACY CD
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

**REQUERIMIENTOS:**
- 386 ó superior
- 500 Kb de memoria básica
- VGA 256 colores
- Ratón, joystick o teclado
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- Disco duro mínimo 50 Kb



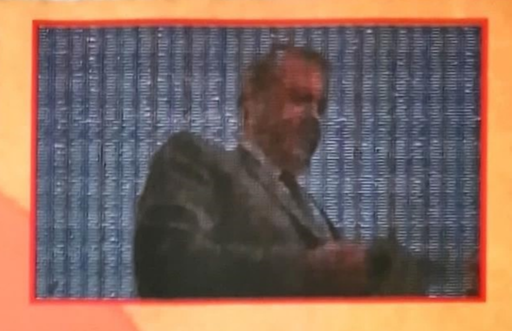
**Os tengo que hacer una pequeña confesión, y es que me gustan con locura, las películas de espías desarrolladas durante la guerra fría, creo que me las he visto todas y más de una vez por cierto, por eso cuando me ofrecieron realizar este artículo me puse más contento que unas castañuelas. Si siempre deseaste ser un autentico espía y llegar a descubrir grandes misterios que pudieran servir a tu patria, o tal vez de una forma mas lucrativa, ahora puedes.**









# O EL HONOR
# DO





Corren tiempos de grandes cambios, quizás demasiados para los gigantes con pies de barro, gigantes anclados en el lodo de la corrupción y el inmovilismo. Ahora mismo todo el tinglado consiste en evitar a toda costa la vuelta al pasado y todo lo que conlleva.

Hay que desmontar toda la trama de espionaje dentro de la propia Rusia, sin que se nos escape de las manos, la principal labor es desmontar la temida policía política que durante tantos años campó por sus respetos. Será difícil atacarles, ya que siempre fueron una piña y sus raíces están en el temible poder del ejercito, al fin y al cabo tu estas a sus ordenes, y puede que muchos de tus superiores estén hay para que nadie se pueda ocupar de tirar de la manta, así que cuidado con las conclusiones expresadas a tus superiores.

## EN LA CHEKA

Los caballeros de la casa Virgin se han tomado muy en serio la creación de este juego y no hay nada más que ver la presentación del juego, es más han contratado a un autentico monstruo de actor como es Donald Sutherland.

Una muy buena presentación que nos ayudará a comprender la temática y posterior desarrollo del juego. En todo momento tendremos la ayuda de la imagen de nuestro padre, el cual murió en un atentado, quizás provocado por los que ahora intento desmantelar.

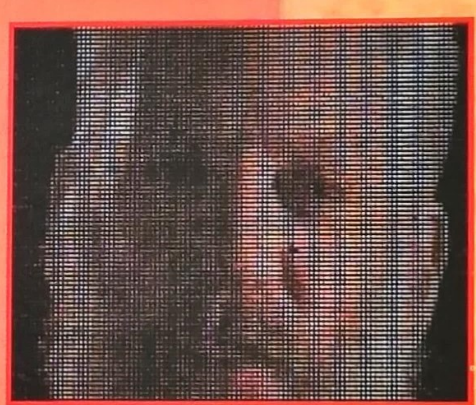
Por desgracia solo podréis disfrutar de las voces digitalizadas si poseéis una tarjeta de sonido Sound Blaster y la verdad es que es una gran perdida. En algunos momentos del juego y en la presentación veréis una serie de imágenes digitalizadas con una gran calidad, todo un despilfarro.

La forma de jugar es muy sencilla, tendrás que cumplir una serie de misiones que te ayudaran a descubrir toda la trama, tendrás que hablar con gente, pero atención por que son tiempos de cambio y puede que la gente te diga las cosas con un doble sentido.

Tendrás como escenario la ciudad de Moscú y durante tus arduas investigaciones podrás ir recogiendo material, que más tarde te permitirá ir atando cabos, y hacer intercambios, no olvides que la corrupción es muy alta y que todo el mundo posee un precio más o menos elevado.

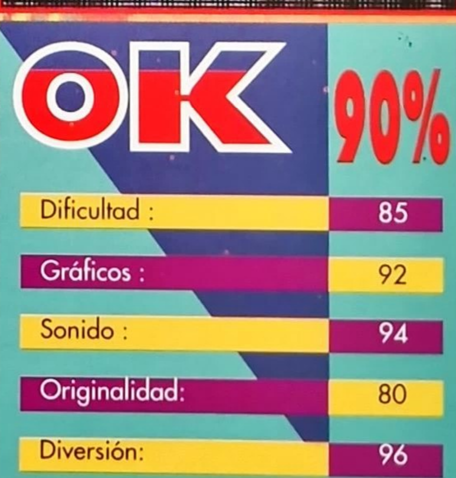
Estas en el filo de la navaja, de ti depende si seguir adelante o cortarte con su afilada cuchilla, el retorno es totalmente imposible y te costará la vida.

ANTONIO GOMEZ









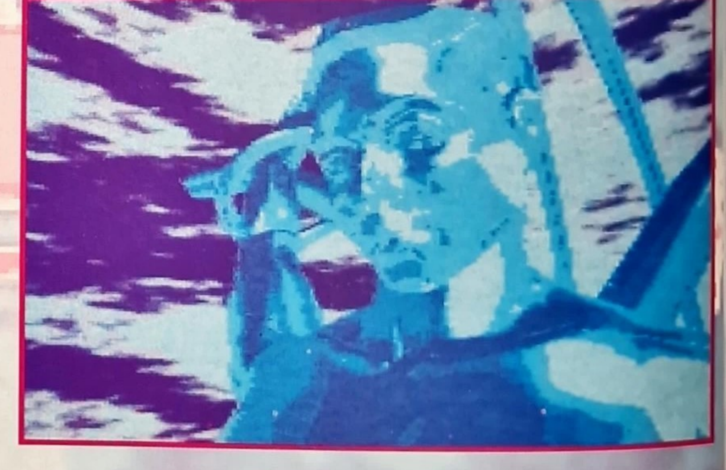
**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela-CD: THE LAWNMOWER MAN
- Tipo: ARCADE
- Compañía: SALES CURVE
- Distribuidor: ARCADIA

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA (320x200x256c)/SVGA
- Mínimo 2Mb RAM instaladas
- 386 ó superior
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: Nada

## The Lawnmower Man

# REALIDAD VIR EN EL JARDIN

**Otro juego que se basa en una película, el nombre de esta película es el mismo que tiene el juego, pero con el corazón en la mano os tengo que decir que si os gusta la informática o las nuevas tecnologías alquiléis esta película, en ella podréis no solo encontrar una pauta para poder jugar si no también una maravillosa película. Fundamentada en la realidad virtual, desarrolla una serie de temas de muy alto interés, y que pudieran darse las condiciones necesarias para que la historia narrada se pudiera convertir en realidad. Quizás el tema nos pueda parecer un poco irreal o absurdo pero sinceramente pensad un poco, apuntad vuestras preguntas en un papel y dentro de algunos años, seguro que no muchos, la gran mayoría de ellas se irán respondiendo solas.**

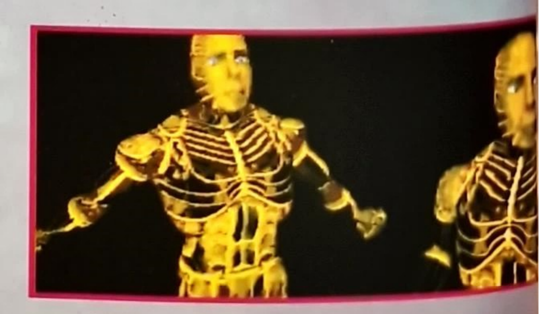


Ahora estamos viendo nacer todo aquello que está ligado a la realidad virtual, la nueva técnica que invade nuestros hogares de una forma o de otra.

Un bombardeo constante justificado en parte por los avances tecnológicos que tratan de facilitarnos la vida, o de crear mundos y situaciones que no son posibles debidas a imposibilidades físicas o de tiempo.

Ahora podemos visitar la luna y pisar su accidentado terreno sin movernos de casa, a través de ordenadores que conectan nuestro cuerpo con simuladores creados a tal efecto, algo increíble, pero que ya casi es habitual.

Incluso puede que todo esto llegue a





convertirse en una filosofía de vida, y el peligro que todo ello puede acarrear para el ser humano, se pueden llegar a crear situaciones limite para conocer las reacciones del ser humano, y todo ello de una forma artificial y controlada.

# TUAL



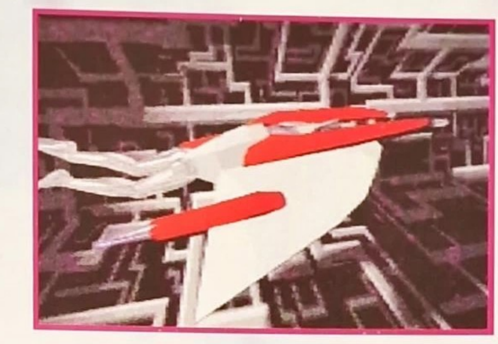
### REALIDAD VIRTUAL Y RACIONALIDAD

Puede que esta vez nos sobre cualquier tipo de presentación, y lo único que podamos contemplar sea la demo que incluye el juego, lo más alucinante que jamas había visto hasta ahora, recuerdo que lo pusimos cuando estábamos varios amigo y todos nos quedamos absortos mirando la pantalla sin pestañear y flipando, y te puedo asegurar que nosotros no le pegamos a las drogas.

Pocas veces habrás podido ver algo tan espectacular y tan creativo, todo hay que decirlo gracias al inmenso soporte que proporciona el formato CD, algo que antes parecía impensable o carísimo ahora es realidad y esta en nuestro ordenador.

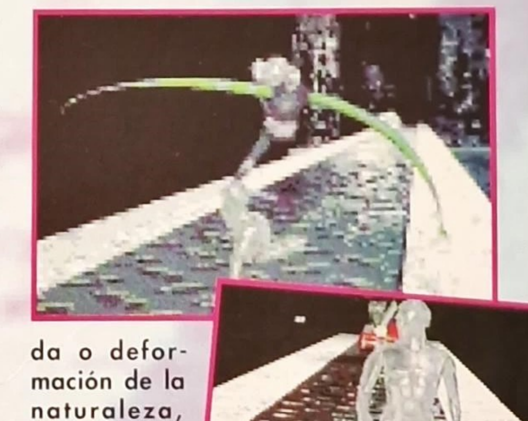


Es como el nuevo anuncio de Pepsi, "alucinarax", si tienes un buen lector de CD y un equipo rapidito, cómpralo, y sabrás porque la realidad virtual esta de moda.

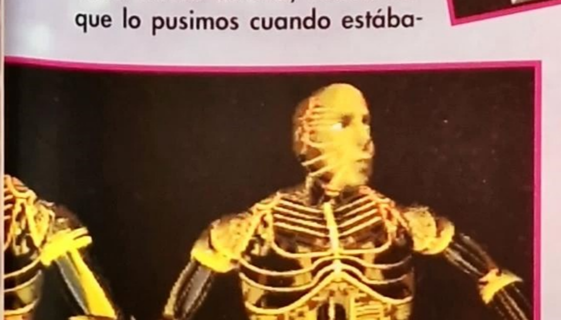




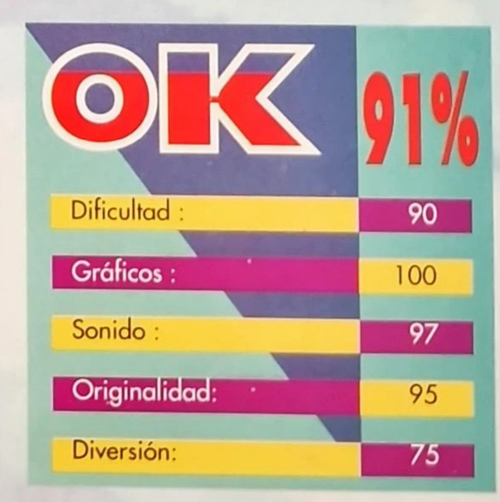
Tal vez la mejor conclusión que podremos sacar del juego sea la de que jamás se debe alterar el estado natural de las cosas, como por ejemplo, ¿por qué crear personas muy altas y que las bajitas dejen de existir?, sería absurdo. Siempre hemos tratado de mejorar la calidad de vida, pero hasta donde se puede considerar una cosa calidad de vida o deformación de la naturaleza, tal vez ella no quiera cambiar y le guste ser como es, pude que esta sea la gran lección que el juego nos trate de enseñar.



ANTONIO GOMEZ





| OK | 91% |
|---|---|
| Dificultad : | 90 |
| Gráficos : | 100 |
| Sonido : | 97 |
| Originalidad: | 95 |
| Diversión: | 75 |

**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela -CD: MICROCOSM
- Tipo: ARCADE
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- Ordenador con 4 Mb instaladas
- Disco duro mínimo 12 Mb.
- Ratón, teclado, joystick
- Adlib, Sound Blaster/Pro




Si, soy yo de nuevo, ya se que escribí el artículo anterior de este mismo juego, pero la verdad es que tras rogar, suplicar, arrastrarme por el suelo, sobornar al redactor jefe, conseguí el juego completo, sin limitaciones, y es que tenía mono, fue una experiencia increíble. Cuando jugué por primera vez con él, no me pareció una pasada, pero poco a poco le vas cogiendo el gustillo y te picas. Las horas que le dediques son pocas, es como una novia, todo se te hace poco y es que hay cosas en esta vida que uno jamas se debería perder, y Microcosm es una de ellas, seguro que vosotros ya tenéis vuestros CD-ROM preparados y las tarjetas de sonido están echando humo para investigar por el cuerpo humano. Aventura, diversión, alto riesgo, nervios templados, rapidez de reflejos, ya tan solo me queda decirte suerte y que los leucocitos te acompañen.

# LA GUERRA DEL CUERPO



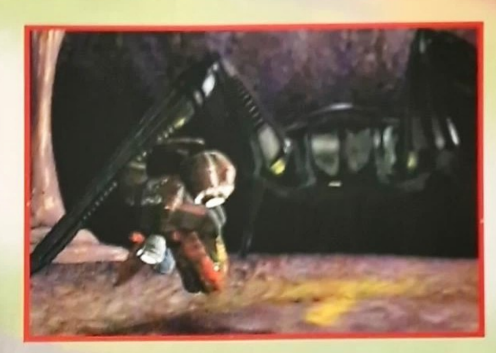




Quizás la mejor introducción para este juego sea contaros un poco los tipos de equipos que debéis ir preparando si queréis seguir en la cresta de la ola. La razón es muy sencilla, el juego va de alta tecnología aplicada a una batalla dentro del cuerpo humano, una batalla por salvar una vida.

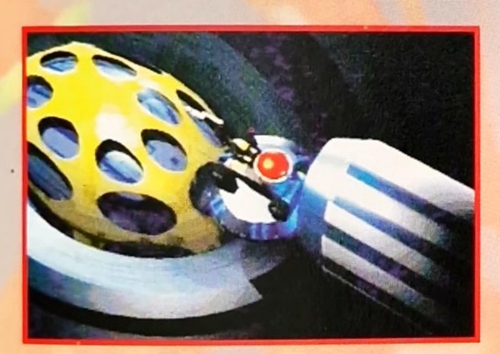
Nuestros flamantes equipos, de hace unos años, ya no están preparados para la vida moderna y es que amigos, estamos en el mundo de los sueños, donde lo que hoy parece absurdo mañana ya será pasado, ayer eran las tarjetas de sonido, ¡oh! el ordenador nos habla y cuando nos equivocamos nos llama inútiles, o nos aplaude cuando salimos de una aplicación. Hoy la novedad que ya casi es agua pasada, son los equipos Multimedia, unos super-equipos preparados para ejecutar programas cada día más complejos como el que tenemos entre manos, unidades de CD-ROM, tarjetas de sonido megas de memoria, y más...

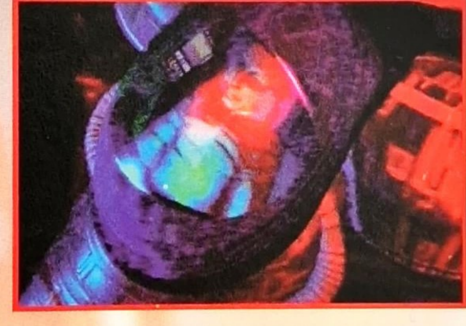




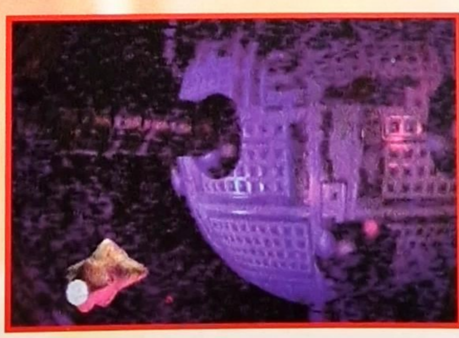


Animar una imagen y poderla asociar con un sonido ya está al alcance de cualquiera, las herramientas aunque caras están detrás de un escaparate, los CD de doble velocidad, el último alarido en informática, ya son caducos, ahora ya los hay de triple velocidad. Je, Je, terminaréis cayendo todos en las bastas redes del ordenador y si no recordar las colas tremendas que se organizan en los aeropuertos cuando se va la luz, o cuando necesitáis dinero para salir de compras o tomar unas copas, el ordenador es como el tabaco, aunque no fumes alguien habrá a tu lado que lo haga y a ti te afectará. Entonces, pequeños drogadictos del PC, de que os sorprendéis si para hacer espionaje industrial, se le introduce a un señor una cápsula cuyo objetivo es llegar hasta el cerebro para dominar la voluntad y pensamientos de una persona. La sociedad del futuro esta condenada a una dependencia absoluta



















del ordenador, ¡nosotros tenemos el poder, y el futuro en nuestras manos, temblar incrédulos usuarios, ¡vuestro fin esta cerca!.



## LA POSESION

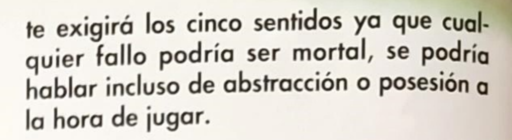
Dicen que quien tiene la mente humana, tiene el poder. Pues bien, toda la movida es debida a la rivalidad entre dos empresas.

Una de ellas decide infiltrar una cápsula en el cuerpo del mas alto ejecutivo de la compañía adversaria, el resultado es que nos encontramos inmersos en una cápsula que tendrá que atravesar todo el cuerpo humano para evitar que los malos, consigan el objetivo.

Sinceramente tengo que reconocer que la idea es muy original pero altamente arriesgada, la concepción de un juego de este tipo no es nada fácil, hay que hacerlo jugable, fiel, y que no termine cayendo en la monotonía. Pues bien para resolver todo lo anterior se ha puesto a nuestra disposición unos gráficos increíbles, intentando en todo momento ser fiel reflejo de la realidad del cuerpo humano

Pero que sería de unos gráficos fabulosos sin el sonido, que nos pueda absorber e introducir en el juego, y de que serviría todo lo anterior si el juego fuera inmanejable.

Por eso se nos ofrece la posibilidad del uso del teclado, ratón y joystick. De todo ellos podemos sacar en claro que el juego



te exigirá los cinco sentidos ya que cualquier fallo podría ser mortal, se podría hablar incluso de abstracción o posesión a la hora de jugar.

## ¡FELICIDADES! BUEN VIAJE

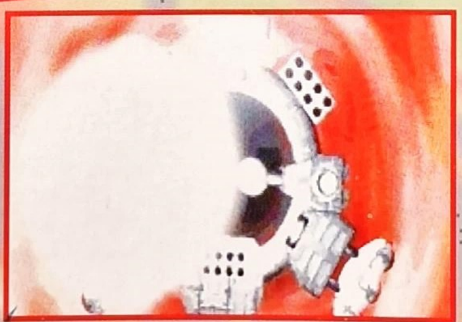
Las partes del cuerpo humano que deberemos recorrer para salvar a nuestro paciente serán cinco, cada una con unas características muy especiales y dificultosas, no penséis que esto esta chupado.

La vena cefálica nos servirá como entrenamiento, aprovechar todas las ocasiones que podáis para probar vuestra agilidad, rapidez y puntería en el manejo del ratón o joystick, ya de ahora en adelante va en serio.

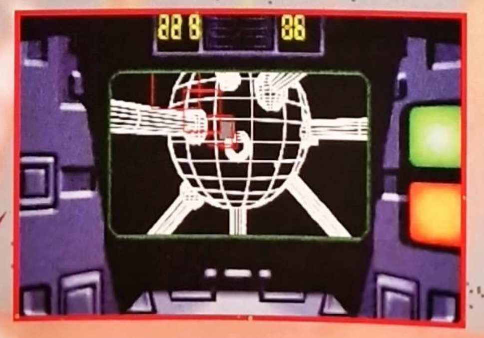
En el fémur nos podremos encontrar con un viaje un poco movido debido en gran parte al trazado sinuoso de esta parte del cuerpo humano, al fin y al cabo es un hueso, ¡que chiste mas malo!, los enemigos serán más y mejores. ¡Atentos a sus apariciones fugaces!.

Cuando se trata del corazón hay que tener sumo cuidado, cualquier paso en falso puede provocar una situación de peligro, la velocidad será muy alta con lo cual habremos de estar super atentos, y mas debido a la persecución de una nave enemiga, pero seguro que esta chupado para unos buenos pilotos como vosotros, lo más impresionante lo podréis ver si lográis dar caza al enemigo.

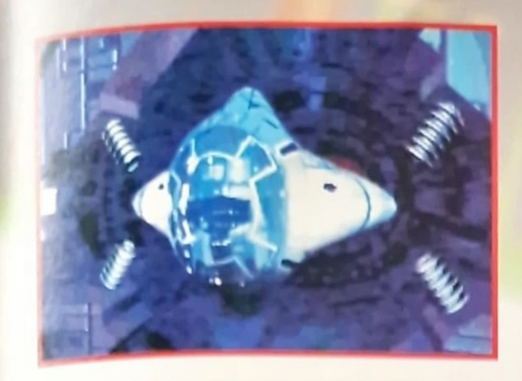
Ahora estamos en el cuello y transitamos a gran velocidad por la arteria carótida, nuestra nave será la misma que usa-













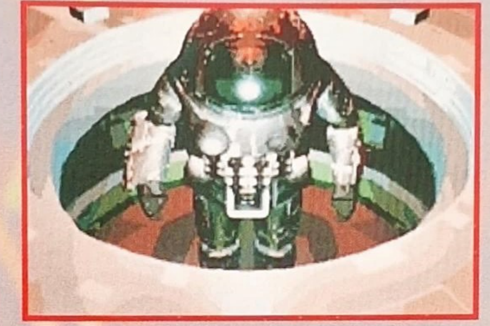












mos en la persecución a través de la cava superior. Por fin, si has conseguido pasar con éxito todo lo anterior podrás pasar al cerebro, pero es otra historia.

## AND THE WINNER IS...

Durante las transiciones de una parte a otra del cuerpo humano, encontraremos una serie de estaciones implantadas en el cuerpo humano, estas estaciones nos servirán para repostar, estirar las piernas y pasar a otras fases del juego, no olvidéis pasar por la maquinita de bebidas, me han dicho que esta rota.

La lectura del manual os proporcionará un amplio e inútil conocimiento del complejo sistema interplanetario, su lectura es altamente recomendable en épocas de debate sobre el estado de la nación, una autentica experiencia para los más neófitos en la materia.

¿Qué os podría contar sobre las naves?, tienen dos alas, un motor, venga ya en serio. Durante el juego tendremos varias formas de movernos, dos de ellas serán mediante el uso de el Spook Serie 4 (una nave de transito, no muy ágil, de frágil estructura, lenta y poco armada), también dispondremos de la Cazadora Asesina RS-18 mucho más versátil que la anterior. Pero si de movimientos se trata, en el cerebro podremos usar el Traje Compresor S2-21, un autentico alarde de tecnología espacial.

Para nuestros movimientos en las estaciones usaremos pequeñas lanzaderas que nos situarán el los portales, que son las esclusas de lanzamiento que nos conducirán a nuevas y peligrosas misiones.

Tecnología espacial, miniaturizada para su uso dentro del cuerpo humano, todo un autentico alarde de fantasía y entusiasmo. Para finalizar este artículo permitidme recordaros las sabias palabras de un sabio chino que vivió durante el siglo XVII, "Microscom chau fau tiu senf", que traducido al cristiano significa: "Microscom es un programa que dará que hablar". ¡Que sabiduría la de este hombre!

ANTONIO GOMEZ

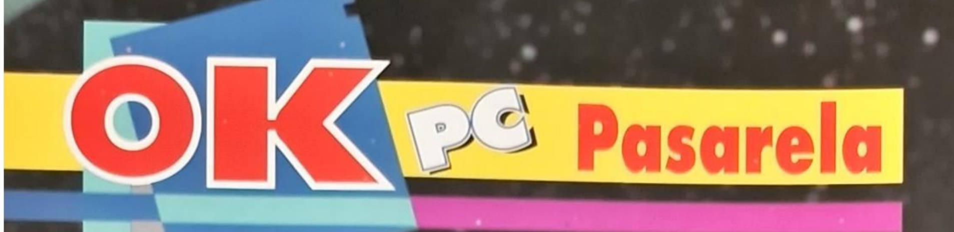








| OK | 93% |
|---|---|
| Dificultad: | 90 |
| Gráficos : | 98 |
| Sonido : | 98 |
| Originalidad: | 90 |
| Diversión : | 90 |




**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: SUPERSCRYLIS
- Tipo: PUZZLE
- Compañía: TOPO SOFT
- Distribuidor: ERBE

**REQUERIMIENTOS:**
- VGA
- 640 Kb RAM
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 0,7 Mb

# SUPERSCRYLIS

**Desde que apareció Tetris, los juegos tipo puzzle han supuesto una fuerte cuota de mercado. Hasta que se pensó que se agotaba el filón, y ya no había nada nuevo. Un grupo de programadores españoles han demostrado que en este país existen proyectos de calidad y originales como Super Scrylis. Un adictivo programa que quemará tus neuronas.**

El fenómeno Tetris fué bastante curioso prácticamente en todo el mundo. Por primera vez, veíamos hacer colas delante de la máquina, sobre todo en las discotecas, que no tenían más que una. En vez de ligar con las niñas que lucían sus lindos palmitos, los chicos nos dedicábamos a hacer lineas y lineas hasta llegar al éxtasis. (Y de vez en cuando, seguimos echando otra partidita).

Esto demuestra como una idea sencilla, puede llegar a ser original, y tremendamente adictiva. Es el único programa ruso que ha traspasado fronteras tanto físicas como psicológicas y tiene el honor de haber desbancado a muchos programas americanos.

### FURIA ESPAÑOLA

Todo el rollo anterior le viene al pelo al juego que hoy presentamos. Ante todo es de desta-

# ESPLENDOR GE










car que el software lúdico español no está criando malvas, como a más de uno le gustaría.

Topo Soft, colaborando con el equipo de programación Goldy Games, ha desarrollado un programa donde la adicción está por encima de todo.

El objetivo básico de Super Scrylis es agrupar los colores correctos en un límite de tiempo, pero se puede hacer de dos formas distintas.

• MODO CLASICO: Se nos presenta dos piezas de distinto tamaño. Debemos girar los componentes de la pieza grande hasta que la combinación de colores sea exacta a la pequeña.

• MODO MODERNO: Sólo tenemos una pieza y con los colores desordenados. Pues bien, a ordenar los colores se ha dicho, pero no te creas que es cosa fácil.

**229 NIVELES PARA ROMPERSE EL COCO**




## OPCIONES

Antes de jugar, podemos escoger nivel y número de jugadores. Si escogemos la opción de 2 jugadores, tendremos una serie de turnos para completar la pieza, ya que el cuadro del manejo es compartido, con lo cual se dispara la adicción.

El cuadro de manejo permite dar el giro de partes de la pieza, la rotación de toda ella, o saber los colores ocultos.

La verdad es que hay que verlo para creerlo. Si bien las primeras fases son demasiado fáciles, a partir de la quinta todo se complica enormemente, y parece mentira como algo tan simple nos pueda dejar realmente enganchados.

Ten cuidado con el color negro, si aparece en la cara frontal, tu tiempo se agotará rápidamente.

## LA TECNICA

El programa puede funcionar en cualquier PC, sin limitación de velocidad. Ocupa un escaso espacio en nuestro disco duro, pero es imprescindible jugar en él.

Tal vez el aspecto más mejorable del programa sean los gráficos, que pese a estar realizados en alta resolución, no convencen demasiado. El sonido es otra cosa, aunque sólo esté diseñado para la Sound Blaster, ya que incorpora un driver de música FM preparado especialmente para la tarjeta de Creative Labs. Los resultados son espectaculares para tus oídos.

En fin, el juego es todo un acierto en adicción y originalidad. Hecho en España, nos da una lección de cómo quien la sigue, la consigue.

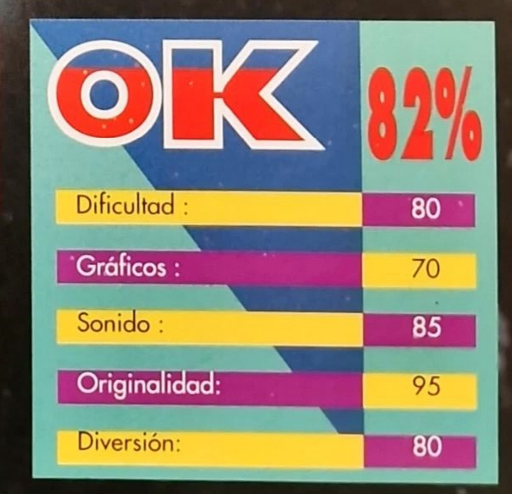
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ











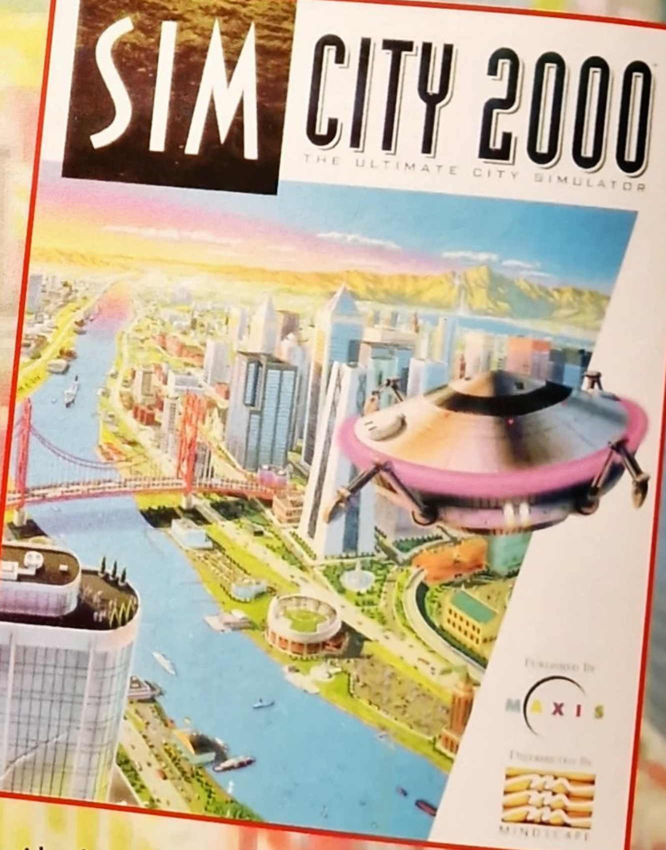

**CUADRO TECNICO:**
- OK Pasarela: SIMCITY 2000
- Tipo: SIMULADOR CIUDAD
- Compañía: MAXIS
- Distribuidor: DRO SOFT

**CUADRO TECNICO**
- 386 o superior
- 4 Mb (3 Mb de XMS totalmente libres)
- SVGA (640*480*256c)
- Ratón
- Adlib/Gold, Roland, Pro Audio, Sound Blaster

# SIM CITY 2000

# SE EL MEJOR

**Horas, horas y más horas de entretenimiento te esperan con esta simulación. Si te gustó el clásico Simcity, uno de los juegos más vendidos en la historia del PC, esta nueva versión del juego te gustará mucho más, porque si pensaste que algo se le podría incluir al clásico Simcity, seguro que te lo encuentras en esta nueva versión.**




Desde que llegó este juego a mis manos, he sentido algo que hacía tiempo que no sentía. Su nombre: PC-Adicción, ¡mal pensados!

Este es uno de esos juegos que "enganchan" y en los que cada partida es diferente, porque se han esmerado y eso se nota. Todavía recuerdo, aún viciado por el clásico Simcity, como hablaba con mis amigos y comentábamos cosas como: "se le podría añadir una opción de sanidad, campañas antidrogas, redes subterráneas de transporte y aguas,...". Siempre terminábamos diciendo que era imposible y que soñábamos demasiado.

En su día ya nos alegramos cuando se nos ofreció la versión de lujo, con nuevos gráficos y el editor, pero esto es cosa de risa frente a Simcity 2000.

Creo que la mejor manera de demostraros hasta que punto se complican las cosas en este nuevo simulador, es contaros como historia los problemas que se presentan en una pequeña partida.

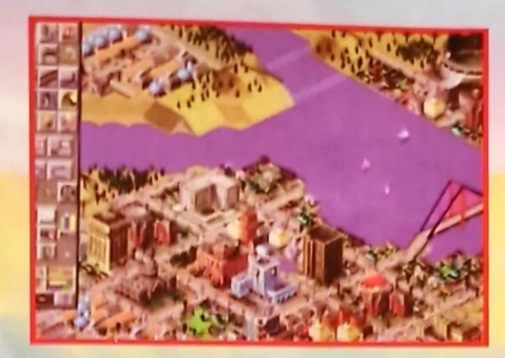
## UN DIA DE MANDATO

Me desperté pronto aquella mañana, había tenido un hermoso sueño, yo era el alcalde de la ciudad de mis sueños y a todo el mundo le encantaba la idea.

Tras buscar un claro y aplanar el terreno, lo primero que hice fue definir zonas para la industria, el comercio y residencias, pero no sólo eso, también tuve que especificar la densidad de cada zona.

Mi siguiente paso fue construir una central energética. En el año 1994 se me ofrecían centrales eólicas, solares, nucleares, hidráulicas, por carbón, por petróleo, por gas y más adelante se me sorprendería con energías futuristas. Como en la versión anterior, cada energía tiene sus pros y contras, principalmente en la relación polución/potencia/precio. La que más me gustó fué la hidráulica, que no necesitaba mantenimiento, aunque si caídas de agua. Ahorrando me animé y compré una nuclear más tarde, la pega es que hay que renovarlas cada 50 años o explotan.

Para facilitar los accesos construí pequeñas carreteras que conectaban el comercio, industria y residencias entre si.





### LAS PRIMERAS QUEJAS

En pocas semanas todos querían venir a mi ciudad, las casas crecían, el comercio empezaba a hacer sus pinitos, la industria estaba a tope y... ¡atascos! Ya tenía mi primer problema, para resolverlo tenía multiples formas: carreteras, red de autobuses, red del Metro, red de trenes y red de autopistas. Para empezar construí unas cuantas estaciones de autobuses y solucioné temporalmente el problema.

# ALCALDE

Tras unos días llegó otra queja: el agua. Tuve que crear una buena red de aguas que suministrara agua pura. Las mayores consumidoras eran las industrias. Para colmo de vez en cuando la sequía llegaba a la ciudad y eso que tenía depósitos llenos por si acaso.

La ciudad seguía creciendo y con ella, la delincuencia. Las comisarías y estaciones de bomberos fueron muy necesarias y por desgracia muy caras, pero las quejas se apacigüaron. Más tarde instalé una buena prisión para apoyar a la policía.

### CALIDAD DE FORMACION

Todas las industrias que llegaban eran grandes contaminadoras, había que cambiar esto. Impuse fuertes impuestos para la industria pesada y bajé otros que afectaban a la ligera como la del turismo. Sin embargo, se me planteó un nuevo problema: la formación de mis ciudadanos.

Instalé escuelas, universidades, librerías y museos. En poco tiempo la alta calidad de formación en mis ciudadanos se dejó notar y nuevas industrias llegaron a la ciudad. Para controlar la polución tuve que establecer controles, algunos empresarios se cabrearon, pero otros se quedaron en la ciudad.

### ¿ABURRIDOS?

Mis ciudadanos tenían trabajo y buenos accesos, pero se aburrían mucho y decidí instalar estadios (de fútbol, rugby, cricket, etc), puertos deportivos, zoológicos y parques para que se entretuviesen. En poco tiempo no sólo aumentaron los votos, también vino gente de las ciudades fronterizas a través de las carreteras que establecí con mis vecinos. El turismo también aumentó sensiblemente con cada mejora.

Para conseguir que la población creciese, no sólo tuve que preocuparme de la tasa de inmigración, si no también de la calidad de vida. Instalé hospitales con camas suficientes para tener un excelente servicio. Más tarde realicé campañas antitabaco, establecí servicios médicos gratuitos, etc. Esto favoreció mucho la esperanza de vida.

Pero unos años después todo se estancó. Era el momento de instalar los puertos y aeropuertos que resolvieron el problema de la industria y el comercio respectivamente.

La ciudad siguió creciendo y al llegar a ciertas cifras clave los habitantes me hacían regalos: una bonita mansión, un ayuntamiento, una estatua, un centro Lama, etc.

### TECNICISMOS

Como véis el juego ofrece muchísimas novedades con respecto a la versión anterior. Los gráficos son sólo en SVGA y aunque al principio asustan un poco por su detalle, en seguida se agradece el nivel gráfico. Lástima que no hayan pensado en los que sólo tengan una VGA normal.

En cuanto a requerimientos de memoria, hay que criticarlos fuertemente Conseguir 3 Mb libres de memoria XMS, más la mayor parte de las preciadas primeras 640 Kb libres, es toda una proeza para los usuarios con equipos de 4 Mb instaladas que usen MS-DOS.

Mientras jugamos, escucharemos diversas melodías que mejoran mucho el juego. Los efectos sonoros son pocos pero muy conseguidos, cada cosa que hagamos en la ciudad tendrá un sonido asociado (sirenas de policía, puertas de la prisión, sonidos del zoo, etc).

Si en algo hay que valorar positivamente al juego es en la dificultad. Es perfecta, está ajustada para que poco a poco crezcamos y a medida que vamos comprendiendo todos los factores que afecten a la simulación se nos presenten nuevos problemas que eviten el caer en la monotonía. Además el manejo con el ratón es muy simple e intuitivo, con lo que podremos empezar sin tocar el manual ¿suena bien verdad?



### MAS NOVEDADES

Si os cansáis de jugar en un mapa, podéis crear el mapa que queráis, ya que tiene un editor incorporado. En el editor se define las montañas, ríos, árboles, zonas costeras, etc.

Un gran detalle por parte de los programadores de Maxis ha sido incluir la posibilidad de importar ciudades creadas con el juego Simcity clásico, para que así podáis jugar en esa ciudad a la que tanto cariño teníais, incluyendo infinidad de nuevos factores para complicaros la vida aún más.

El juego incluye varios escenarios creados con problemas a resolver. Esto nos recuerda mucho a la versión anterior ya que los problemas serán los mismos, claro que manejando muchos más factores, lo que los hace mucho más divertidos.

En resumen, se puede decir que Simcity 2000 es un juegazo con todas las letras. ¿Se nota que soy un fanático? Si te gustan este tipo de juegos no lo dudes, porque es la simulación de las simulaciones.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

**OK 95%**

| | |
|---|---|
| Dificultad : | 100 |
| Gráficos : | 95 |
| Sonido : | 90 |
| Originalidad: | 90 |
| Diversión: | 100 |

- OK Tricks & Tracks: DARK SUN
- Tipo: ROL
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

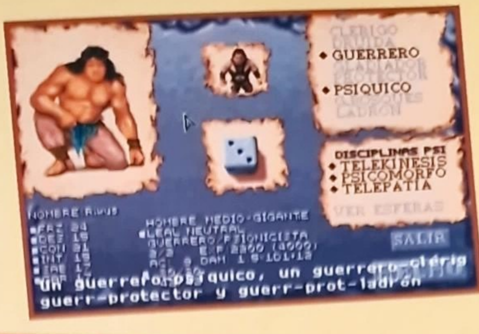
# LA REBELION DE LOS GLAD




**Shattered Lands (Tierras destruidas) es la primera parte de una nueva saga de JDR creada por SSI. En esta ocasión un grupo de gladiadores se tendrán que escapar de la arena y unirse a los esclavos fugitivos de varios pueblos del desierto para formar un ejército capaz de vencer a sus antiguos opresores.**

Como en casi todo JDR, habrá que comenzar por crear un buen equipo y éste bien puede constar de un guerrero-psíquico, un guerrero-clérigo, un guerrero-mago y un guerrero-mago-ladrón, con tantos puntos de vida iniciales como sea posible. Es conveniente incluir un par de semi-gigantes por la potencia de su pegada.

No es necesario completar todos los objetivos secundarios para llegar al final del juego, pero éstos dan muchos puntos de experiencia que serán muy necesarios en la batalla final contra el ejército de Draj, que es muy difícil. Entre estas subtramas se encuentran las de Dagolar, Balkazar, el rescate de los comerciantes, la salvación de Tynan, la liberación de los esclavos, la destrucción de los templarios de los oasis y otras. Aquí explicaremos los más importantes de estos problemas secundarios.



Un guerrero-psíquico, un guerrero-clérigo guerr-protector y guerr-prot-ladrón

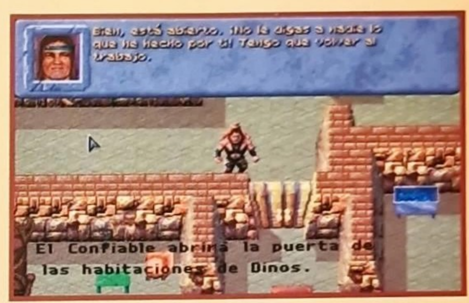


La composición inicial del equipo



Barracones de esclavos del circo


Dinos curará las jaquecas de Gilal


El Confiable abrirá la puerta de las habitaciones de Dinos.

# IADORES


Entrada a la guarida de Dagolar

**LOS SEMI-GIGANTES SERAN DE VITAL IMPORTANCIA EN LOS COMBATES**




## LA FUGA

Una vez creado el equipo, lo primero que se debe hacer es escapar de la arena. Hay varias formas de alcanzar este objetivo: robarle la llave al Confiable, aliarse a cualquiera de los dos líderes de los barracones o utilizar al traicionero Mirlón. Esta última es bastante sencilla, así que optaremos por ella.

Después de pelear en la arena y regresar a los barracones para curar las heridas, nos encontraremos a Kurzak, el jefe de los guardias. También conoceremos a varios de nuestros compañeros de cautiverio. En particular hay una mujer llamada Gilal que sufre de unos terribles dolores de cabeza cuando alguien le habla de fuga.

¡No me sorprende que el monstruo haya muerto! De todas formas estaba enfermo. Apenas se tenía en pie, era muy débil.

Luchar en el circo antes de huir dará alguna experiencia.

Por los corredores deambula el Confiable, al que le encanta hablar y que nos dará acceso a Dinos, que tiene varias habitaciones privadas al sur. Cuando le contamos a Dinos lo de las jaquecas de Gilal, éste acude a curarla y ella, una vez repuesta, nos revela que en la esquina noroeste de la zona de los guardias existe una salida a las alcantarillas.

Aunque nos han hablado muy mal de Mirlon, nos asociamos a él y accedemos a buscar una joya oculta por Semyon (esclavo atado en la arena) para sobornar a Kurzak. Para ello habrá que desatar a Semyon y darle de beber, así que buscamos una jarra en

los barracones y la llenamos de agua en la suite de Dinos.

Después de hablar con Semyon buscamos la joya. En uno de los barracones del oeste hay una puerta secreta que se abre con un botón de la pared norte. La joya está dentro de un ataúd.

Le damos la joya a Mirlon y Kurzak nos deja pasar, pero en lugar de ir en la dirección indicada por el traidor, nos dirigimos directamente a la esquina noroeste y escapamos por el tragante.¡Somos libres!

## LOS HABITANTES DE LAS ALCANTARILLAS

Las alcantarillas están pobladas por hombres-rata llamados Tari.

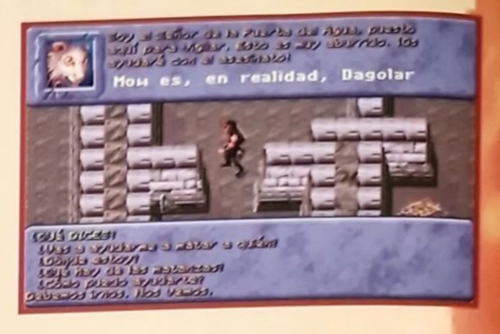
Los del sur son poco recomendables; los del oeste siguen ciegamente a un templario. Los del norte serán nuestros aliados.

Primero nos encontraremos con los Tari del sur, liderados por Churr, no nos dejaremos impresionar por sus amenazas. (No está mal acabar con todos ellos. De lo contrario nos delatarán más tarde). Podemos encaminarnos entonces a los Tari del norte, y el guardián de la entrada nos dejará pasar cuando se entere de que somos gladiadores.

El jefe de los tari nos indicará que los "antiguos" (unos cráneos parlantes) nos pueden ayudar a salir, pero primero debemos rescatar a su hija, que encontraremos atada al oeste, en la zona de los idólatras. Después de salvar a la niña (tendremos que recoger una palanca de hueso cerca de donde ella está para abrir la puerta), devolvérsela a su padre y derrotar a los idólatras que se disponían a destruir el templo de los cráneos y podremos hablar con los antiguos. Gracias a ellos sabremos de la existencia de dos salidas por el norte (una de ellas se abre con un botón oculto en los desagües) y de un hechicero llamado Dagolar.

Como el tal Dagolar nos inspira curiosidad, logramos que los antiguos (a los que se debe hablar con respeto) nos permitan coger del desagüe cercano una vara que "abre las aguas" y revela la entrada a sus dominios.










**EN LOS COMBATES VE PRIMERO A POR LOS MAGOS**

## EL FIN DE DAGOLAR

En la esquina nordeste de las alcantarillas, la vara nos revelará la entrada al escondite de Dagolar.

Poco después de entrar, un Tari llamado Mow se ofrece a ayudarnos y nos indica que debemos apoderarnos de cuatro amuletos de los guardias para atravesar la puerta de los ojos. Así lo hacemos, pero allí nos recibe Keldar, el lugarteniente de Dagolar, y nos vemos obligados a derrotar a sus huestes. Recorriendo los pasadizos, encontramos una puerta cerrada con un enigmático mensaje: Goburnix. Desoyendo los consejos de Mow, entramos a ver y nos topamos con un zombie, pero en vez de atacarlo lo escuchamos amablemente. Así nos enteramos de que es hermano de Dagolar y quiere ir hasta él. Accedemos a llevarlo y a la salida nos encontramos una sorpresa: ¡Mow era Dagolar disfrazado y huye al ver a su hermano!

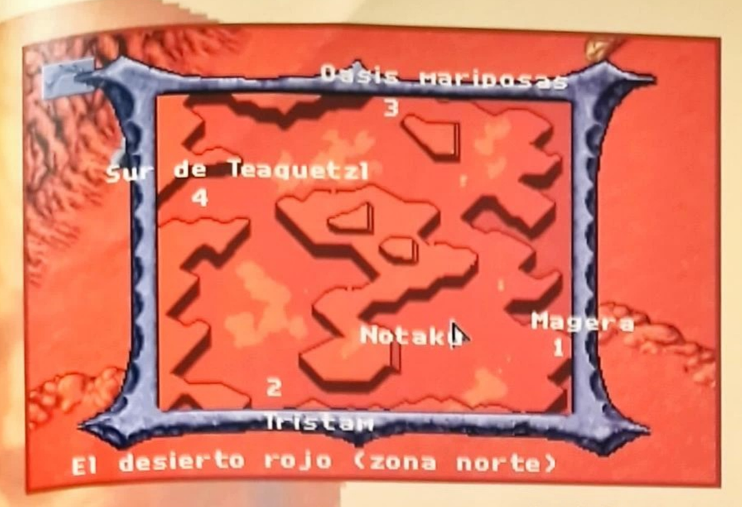






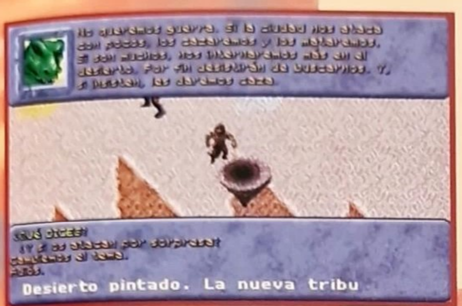






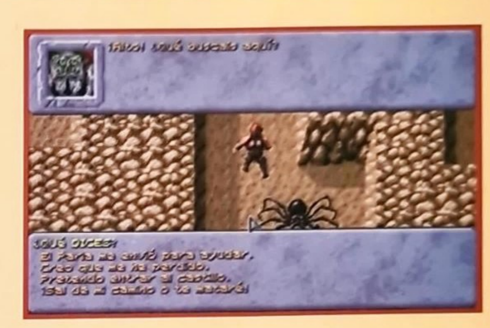
El desierto rojo (zona norte)


Notaku el mercader


Desierto pintado. La nueva tribu

Las habitaciones de Dagolar están protegidas por una barrera de fuego pero, al observar una plataforma que está tras ella, Goburnix, que es inmune al fuego, la acciona y nos permite pasar. Así logramos, después de una cruenta lucha, liquidar a Dagolar.

De regreso a las alcantarillas, buscamos el botón oculto en el desagüe y salimos al aire libre.



## LOS CAMPOS DE DRAJ

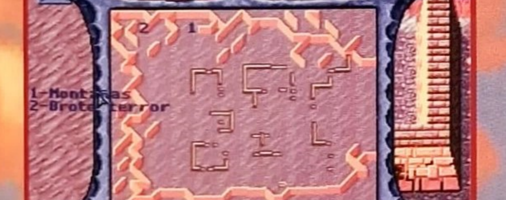
En los campos de labranza hay muchos esclavos muy melindrosos,pero tres de ellos nos darán alguna ayuda. Uno nos venderá fruta, otro nos dará una joya verde que es conveniente colocar en su obelisco (luego veremos por qué) a cambio de que lo ayudemos a huir y el tercero, llamado el Tuerto, si escuchamos con paciencia su historia, nos ayudará a franquear cualquiera de las dos salidas. Escogemos la del norte (la del este tampoco es difícil).

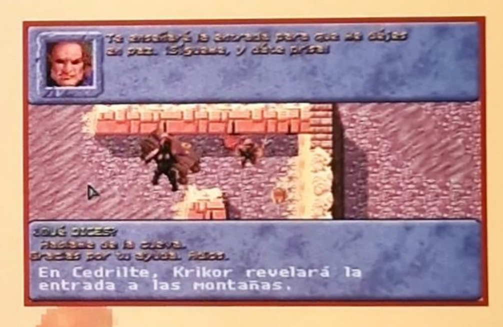

El desierto pintado


Montañas de Cedrilte

## TEAQUETZL

Al norte de la primera región desierta que encontramos está el pueblo de Teaquetzl. En él se nos recibe como salvadores, pues un vidente ha profetizado que uniremos a los pueblos de esclavos. Aceptamos la misión, recogemos varios suministros en la casa que nos han asignado y hablamos con el viden-

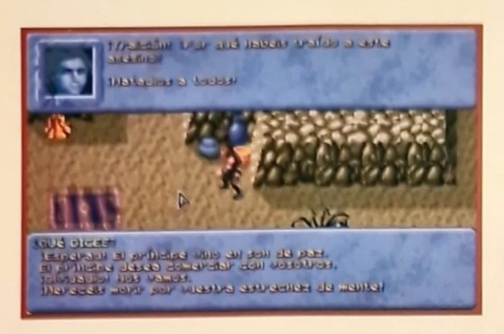

Cedrilte


En Cedrilte, Krikor revelará la entrada a las montañas.


Bajo el pozo de Cedrilte



El palacio de Tynan









te, que nos entrega la útil y parlante vara de Llod. Hablando con esa vara nos enteramos de que puede transportarnos de inmediato a cualquiera de los obeliscos, siempre y cuando hayan sido restituídas sus joyas (ya lo hicimos con el de los campos de Draj). Esto ahorra mucho tiempo.

Tras beber agua del pozo descubrimos que se puede descender por él. Así lo hacemos y, además de encontrar la joya del obelisco de Teaquetzl, hablamos con un fantasma llamado Tynan que desea reunirse con su amada Tristam. Accedemos a ayudarlo. Pero necesitaremos dos corazones de cristal: el del propio Tynan, que está extraviado, y el de Tristam, que lo tiene ella.

Al salir de Teaquetzl exploramos un poco el desierto. Al oeste encontraremos un comerciante llamado Notaku que nos hará muchos encargos y nos permitirá reunir dinero y mejorar nuestro armamento. El primer encargo es llevarle un frasco al padre Garyn, en Teaquetzl. Así lo hacemos y aceptamos el encargo del destinatario de entregárselo más adelante a la curandera Linara, en Gedrón. Para esto primero lo procesamos con un alambique que está junto a la pared. Después Notaku nos encarga que le llevemos un "brote del terror" que aparece al morir la bestia llamada destructor, así como otros ingredientes de menor importancia.

## CEDRILTE

Viajando al oeste llegaremos a Cedrilte, uno de los pueblos cuya ayuda debemos lograr. Por el camino, en la zona llamada desierto pintado, hablaremos con un lagarto que intenta formar una nueva tribu. Reclutaremos a una candidata para esta tribu al sur de Teaquetzl y así obtendremos el apoyo de la feliz pareja de saurios.

Después de una experiencia mística en el desierto pintado recorriendo varias veces un "sendero", podemos proseguir nuestro viaje a Cedrilte. (No se gana mucho reuniendo dinero para comprar sal y obteniendo a cambio de ella un mastyral en el desierto rojo. El vendedor es un estafador y la bestia escapa poco después de la compra).



Pero cuando llegamos a Cedrilte descubrimos que este pueblo es asediado por bandidos que cabalgan en arpías desde un castillo de las montañas. Después de rechazar un ataque de los bandidos que ocurre no bien llegar nosotros, hablamos con Chaya, la jefa del pueblo, y ésta queda muy impresionada al ver que accedemos a ayudarlos sin esperar recompensa.

Pero será necesario llegar al inaccesible castillo. Chaya (que nos recompensa con la joya del obelisco de Cedrilte, que está debajo de su cama), nos indica que el enano llamado Krikor puede tener alguna información. Este, en efecto, nos revela un pasadizo secreto oculto tras una piedra.

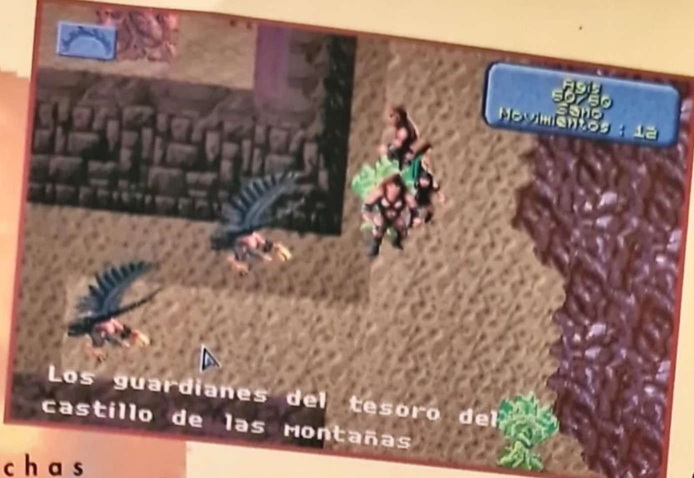
Las cavernas de las montañas están pobladas por arañas negras y un pueblo de telépatas, que se ha dividido en dos grupos, la Primera Mente y la Mente Rebelde, a causa de una discrepancia a partir de un conflicto surgido con las arañas. Al oeste encontramos al Paria, que no pertenece a ninguno de los dos grupos y nos pide que lo ayudemos a restablecer el comercio con las susodi-











Los guardianes del tesoro del castillo de las montañas

Zona sur del desierto rojo

chas arañas, que han dado en atacar a todos porque están afectadas por una maldición. Seg´un él, se debe confiar en el príncipe, no así en la reina.

Subimos el risco con la ayuda de la soga que nos da el Paria y en principio aceptamos la petición de ayuda de la reina, que al parecer desea terminar con la maldición. Pero luego hablamos con el príncipe, que nos previene en contra de su madre, y aceptamos aliarnos a él.

El secreto de la maldición lo encontramos en la cueva de los antiguos, situada al oeste, cuya pared derribanos. La lectura de un diario nos muestra la conveniencia de usar cuatro amuletos que allí encontramos y la posibilidad de que el pendiente dorado, que también está allí, anule la maldición. Nos encaminamos a la zona de los hongos venenosos, situada al este, y arrojamos el collar en el foso, disipando el mal contenido en él.

De regreso comprobamos la traición de la reina, pues las arañas nos atacan. El príncipe nos acompaña al salón del trono y participamos de la batalla final entre los leales a la soberana y los seguidores de su heredero. En esta batalla cuidamos del príncipe para que no perezca, pues luego éste nos acompaña a hablar con los de la Mente Rebelde, se restablece el comercio y se reunen los dos grupos de telépatas. Gracias a esto el Paria nos recompensa con una armadura y los telépatas nos abren la puerta del castillo de los bandidos.

## EL CASTILLO

Después de derrotar a varios guardias y arpías (éstas últimas con hechizos y armas arrojadizas, pues son muy peligrosas) logramos subir a la segunda planta. En ella, al noroeste, abatimos a un elemental de tierra y liberamos al Druida de los Vientos, que nos indica lo que debemos hacer a continuación.

**CUANTO MAS PRACTICA Y NIVEL AQUIRAMOS EN LA ARENA, MAS FACIL TENDREMOS LUEGO LOS COMBATES**

En primer lugar, con una llave que está junto a su cama, entramos a las habitaciones del jefe de los bandidos, lo matamos, le arrebatamos el aguijón con que controlaba a las arpías, y se lo llevamos al Druida.

A continuación éste nos da una esencia con la que podremos destruir definitivamente a la hechicera Tara, la mente siniestra que se oculta detrás de todo este enredo. Vamos a buscar a Tara al nordeste y, cuando desaparece, usamos la poción. Para nuestra sorpresa, en su poder hallamos el desaparecido corazón de cristal de Tynan. Ahora sólo se necesita hallar el de Tristam.

De vuelta con el Druida, éste nos recompensa indicándonos el paradero de un valioso tesoro situado al sudeste del castillo.

Para llegar a él primero hay que romper el hechizo que pesa sobre los zombies de Tara usando la poción y obtener, como premio, unas botas especiales. Con éstas, luego de vencer a dos molestos monstruos, se atraviesa una pared (el líder debe usar las botas) y se obtiene una espada muy potente.

## DE REGRESO EN CEDRILTE

Regresamos a Cedrilte y Chaya, una vez que el Druida de los Vientos le garantiza la protección del pueblo, accede a enviar guerreros para la alianza. Ahora deberemos conseguir el favor de Gedrón, el otro pueblo de esclavos.

Ya que estamos en Cedrilte podemos aprovechar e ir al noroeste. Allí, tocando un árbol, atraemos a un destructor, cuya


...os al sur de la ...os mercaderes

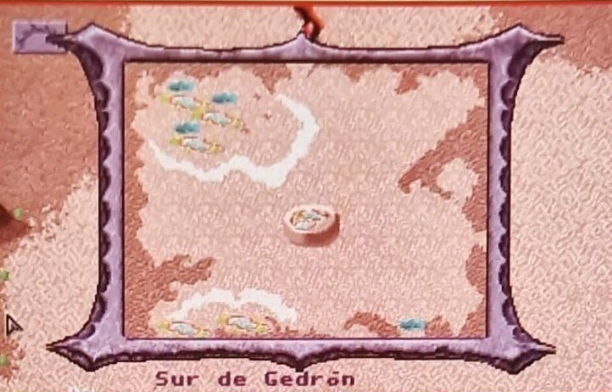


Oasis al norte del desierto rojo


Tristam (entrada en la zona sur del desierto rojo)

muerte nos proporciona el brote del terror pedido por el comerciante.

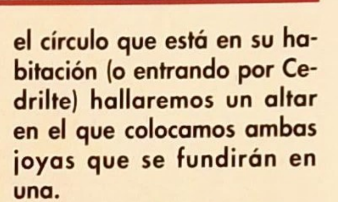
También podemos descender al pozo, que da acceso a otra de las zonas del palacio de Tynan. Por desgracia, tampoco aquí se encuentra Tristam.



Sur de Gedrón

## EL CORAZON DE TRISTAM

A Tristam la hallaremos al sur del desierto rojo, hábitat del mercader al que le llevaremos el brote del terror. Si viajamos al sur podremos rescatar a unos comerciantes que han sido apresados por unos magera. Cerca de allí hay un puente y unos arbustos. Tras los arbustos se encuentra una soga que podemos usar para descender por el puente y, ¡por fin!, llegamos a Tristam. Logramos persuadirla de que nos entregue su corazón de cristal y lo utilizamos para encerrarla en la joya.

Regresamos a Teaquetz, descendemos al pozo y también encerramos a Tynan en su joya. Utilizando el corazón de Tynan en el círculo que está en su habitación (o entrando por Cedrilte) hallaremos un altar en el que colocamos ambas joyas que se fundirán en una.



Ahora podemos recorrer el palacio maldito y acopiar sus tesoros.

Norte del desierto pintado

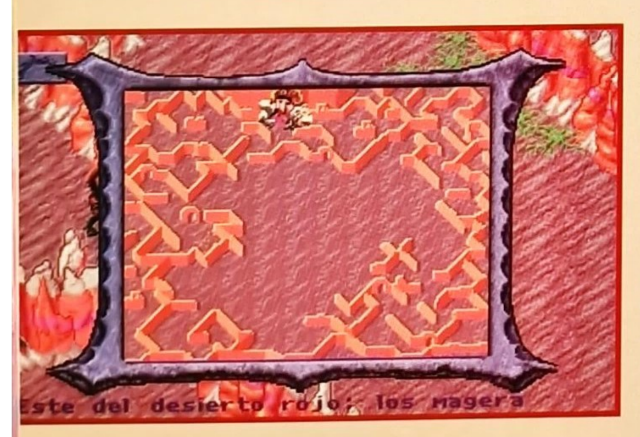


## OTRAS ZONAS DEL DESIERTO

Al norte del desierto rojo se encuentra un oasis en el que obtenemos otro de los encargos del mercader: alas de mariposa.

Disculpándonos de la muerte de la primera con el hada que aparece, ella nos dará bastantes más.

Mas al norte hay una caravana de mercaderes. (Uno de ellos nos venderá la joya del obelisco ubicado en ese lugar). Aceptamos el encargo de la jefa de la caravana de liquidar a un grupo de mageras que se dedican a asaltar caravanas.


Este del desierto rojo: los magera


Entrada a los dominios de Balkazar



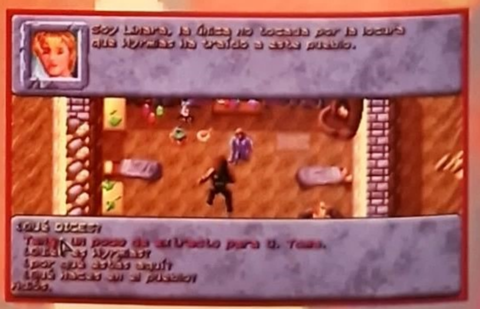


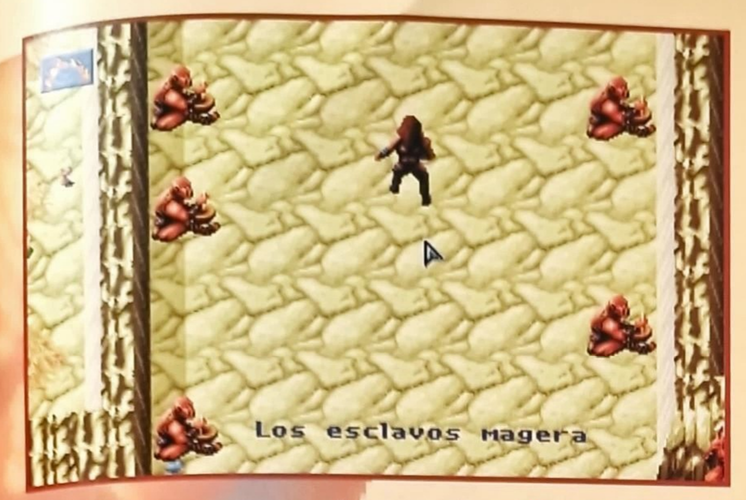
Norte de la zona de los monstruos

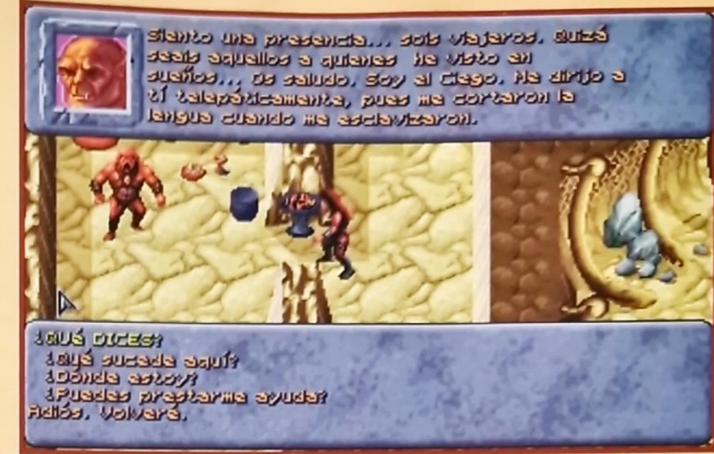

Norte de Gedrón


Gedrón


Linara en Gedrón






Uno de los comerciantes, el que vende licores, nos intentará hacer probar su bebida. Lo mejor es negarse a ello, pues de lo contrario caeremos inconscientes, seremos vendidos como esclavos y tendremos que perder el tiempo escapando y recuperando nuestras pertenencias.

## LA LUCHA CONTRA BALKAZAR

Para cumplir el encargo de la jefa de la caravana debemos regresar al desierto rojo y luego seguir al este. Al norte de esta nueva zona hallaremos la guarida de los magera, situada en el esqueleto de una bestia gigantesca. (En la misma zona, si hablamos con unos mantis y aceptamos su encargo, obtendremos un anillo de protección, aunque luego los mantis se pondrán en contra de nosotros y tendremos que acabar con ellos).

Convenciendo o liquidando a los guardias de la boca del gran esqueleto podremos entrar a él. Allí hay que localizar, al







| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Guerreros de Gedrón | Hermana de Linara | | |
| | Gedrón | Mastyral y pájaros quirri | Caravana mercaderes | |
| Castillo | Tierras cálidas | Desierto de traficantes | Corral de esclavos | |
| Montañas | Oasis del templario | Teaquetz | Oasis de las mariposas | Dominios de Balkasar |
| Cedrilte | Desierto pintado | Desierto inicial | Desierto Rojo (Mercader) | Desierto de Mageras |
| Geiser | Elementales de fuego | Huerto de Draj | Desierto Rojo (Tristam) | |

oeste, al líder ciego de los esclavos magera, que son dominados por un hechicero llamado Balkazar.

El Ciego nos indicará que los guardias de la entrada de las habitaciones de Balkazar nos dejarán pasar si los amenazamos, mencionándole a Balkazar y a los Babau, y así lo hacemos.

Hacia el sur encontraremos un templo abandonado y cuidado por un fantasma llamado Tanelyv, que nos revela la existencia de una sala de curaciones que nos permitirá hacer que se recuperen los esclavos magera (entre otras cosas, les han cortado la lengua). Tras hablar de nuevo con los guardias para que permitan el paso de los esclavos, volvemos a reunirnos con el ciego y lo llevamos a la sala de curaciones. Más tarde éste se encarga de conducir a los demás esclavos. Ya sólo falta ocuparse de Balkazar.

Antes de llegar a Balkazar conviene descubrir y leer varios libros dispersos por




su zona. En ellos nos enteraremos de que la fuente de su poder reside en un objeto corriente, algo que "refleja". Sabido esto, acudimos ante el hechicero y le decimos que colaboraremos con él. Lo acompañamos al templo, en el que intenta convocar al "innombrable". Pero no lo consigue y aparecen varios elementales de fuego que intentan matarnos a nosotros y a Balkazar.

Pero, antes de matar a los monstruos, le disparamos al espejo de la pared norte. ¡En él reside el poder del hechicero! Destruido el espejo, los monstruos y Balkazar, el templo quedará limpio.

Tanelyv nos obsequiará una excelente armadura y los magera se comprometerán a no seguir asaltando comerciantes. Podemos cobrar nuestra recompensa con la jefa de la caravana.

## GEDRON

A Gedrón se puede llegar de dos formas: bordeando Teaquetz por el nordeste o por el suroeste. Si vamos por el nordeste, por el camino pasaremos por una zona llena de monstruos y cumpliremos otro de los encargos de nuestro mercader: conseguir el aguijón de un mastyral que haya comido pájaros Quirri.

Los pájaros Quirri hacen sus nidos en las paredes y el mastyral en cuestión está enterrado en la arena en una zona a la que se desciende por un pasaje marcado por dos peñascos.

Cuando llegamos a Gedrón, tras hablar con Linara y entregarle el extracto que tenemos hace ya bastante tiempo, descubrimos que todos los habitantes del pueblo han enloquecido a causa de un mago llamado Wyrmias, que en estos momentos ocupa el cuerpo del gobernador. Accedemos a buscar dos trozos de estatua que ambiciona Wyrmias. A cambio de ellos liberará a los habitantes del pueblo.

El primer trozo de estatua se lo arrebatamos a un grupo de mantis que aguardan al este, en la zona de los monstruos y los pájaros quirri. Luego seguimos al norte y descubrimos que un grupo de mageras se disponen a sacrificar a la hermana de Linara. Matamos a los magera y en su campamento nos apoderamos de un garfio que nos permite atravesar un puente. Así llegamos a la encadenada hermana, la liberamos, destruimos al monstruo que se disponía a devorarla y obtenemos el segundo trozo de estatua.

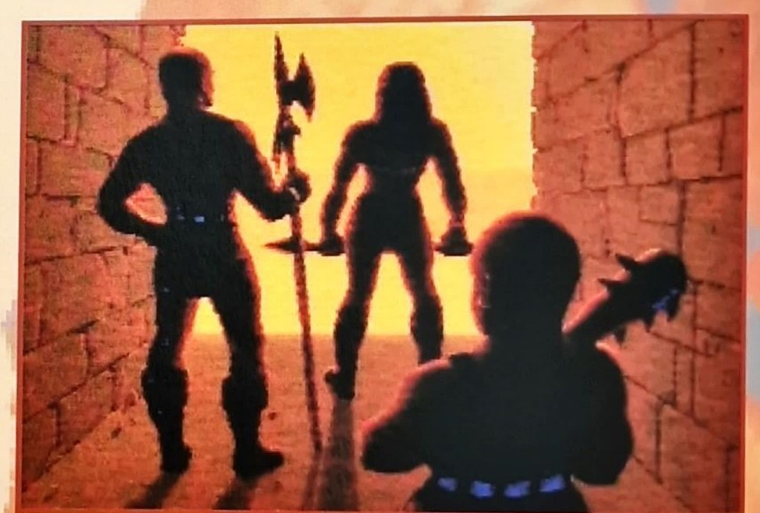
Con los dos pedazos, Wyrmias completa una estatua situada en Gedrón que cobra vida cuando matamos a Wyrmias y a la que habremos de destruir antes de que escape, pues de lo contrario la tendremos como enemiga en la batalla final.

Pero aún no podemos contar con el apoyo de Gedrón. Primero deberemos viajar al norte y liberar a sus guerreros, que han sido vendidos como esclavos. Hecho esto, y tras hablar de nuevo con el gobernador, la alianza estará consumada.

Por orden del Poderoso y Omnipotente Tectuktitlay, todos los esclavos que puedan cargar con una espada deberán luchar en la arena. La muerte será la recompensa a la debilidad de los gladiadores.
¡Qué comiencen los Juegos!

## EL GENIO Y LOS PSURLONS

Regresamos a Teaquetzl para dar las buenas noticias, pero

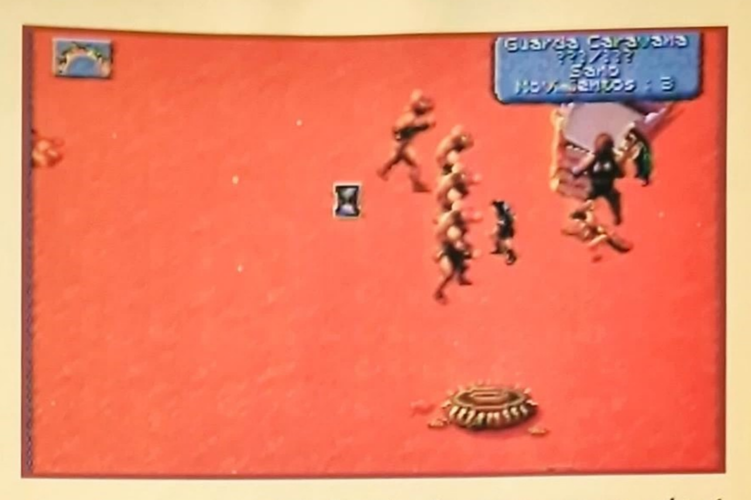










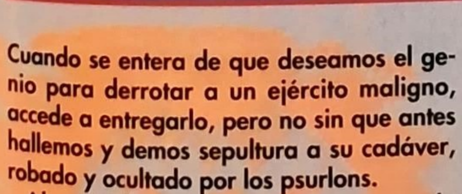
ya el ejército de Draj está a las puertas de la aldea. Cuando nos disponemos a salir para enfrentarnos a él, se produce una tormenta de arena que desentierra a una antigua ciudad. El vidente nos hace su última revelación: en esa ciudad hallaremos un apoyo que puede decidir la batalla a nuestro favor.

Entramos pues a la ciudad desenterrada y descubrimos que está custodiada por unas extrañas criaturas venidas de otro plano espacio-temporal llamadas psurlons y que se nos revelan como poco amistosas.

El consejero del rey, por oponerse a que el monarca les entregara un genio de una lámpara, fue condenado a muerte, y el genio sepultó a la ciudad para encerrar a los malvados psurlons.

Logramos llegar al norte del palacio y hablar con el espectro del consejero del rey.

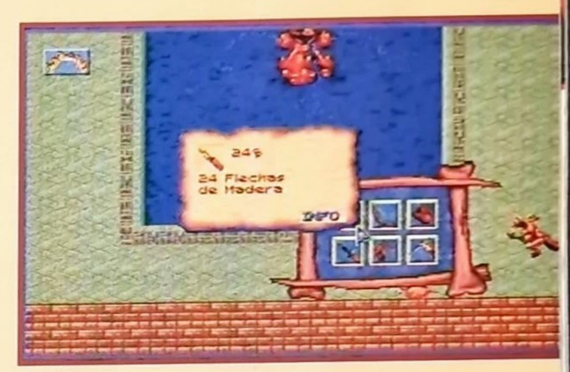


Cuando se entera de que deseamos el genio para derrotar a un ejército maligno, accede a entregarlo, pero no sin que antes hallemos y demos sepultura a su cadáver, robado y ocultado por los psurlons.

Al oeste hay un corredor que va de norte a sur, y en su extremo norte hay un cuerpo. Cuando llegamos a él (no sin antes vencer a un aluvión de monstruos), desaparece y nos revela un teletransportador que nos conduce al este. Es allí donde está el cadáver del consejero, que conseguimos tras matar a cuanto psurlon se nos atraviesa en el camino.

Una vez en poder del genio, curadas nuestras heridas, duplicada la mejor de nuestras armas y obtenido su apoyo (los tres mejores deseos que se pueden pedir) estamos listos para la batalla final.




## EL EJERCITO DE DRAJ

El ejército de Draj vendrá en dos oleadas y no será nada fácil de derrotar. Se deberán usar muchos hechizos ofensivos y de protección. A veces habrá que construir muros de distinto tipopara contener a los atacantes. Y convendrá ocuparse primero de los psíquicos y magos, que son los que más daño pueden hacer.

Lo curioso de Darksun es que no tiene final. Derrotado el ejército habremos alcanzado el objetivo principal, pero se nos permite seguir jugando por si deseamos seguir explorando Athas o cumplir alguno de los objetivos secundarios que haya quedado pendiente. Pero ésta es una continuación insustancial. La victoria sobre el ejército de Draj es el verdadero final, aunque no esté seguida por los créditos y la espada que regala el genio en ese momento resulte de muy poca utilidad. En realidad, ya no queda nada importante por hacer... hasta la segunda parte de esta nueva saga.

JULIAN PEREZ



- OK Tricks & Tracks: SAM & MAX
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: LUCASARTS
- Distribuidor: ERBE




# EN B PERD

Todo empieza en un tétrico laboratorio. Un malvado científico que como todos los malvados científicos está loco de atar, tiene secuestrada a una hermosa joven, con el discutible fin de freirla con su nuevo rayo destructor. El motivo es simple, la pobre no quiere salir con él.

En el último instante aparecen Sam & Max y pronto dan buena cuenta del científico. Max no tiene escrúpulos. Ya que, al "arrancarle" la cabeza accidentalmente

**Lo que parecía una misión rutinaria para nuestros detectives, se está convirtiendo en un asunto realmente espinoso.**
**La ecología y la supervivencia del planeta están en juego.**
**Incluso con la ayuda de Max, a Sam le faltan algunas pistas para resolver el caso, pero ...**



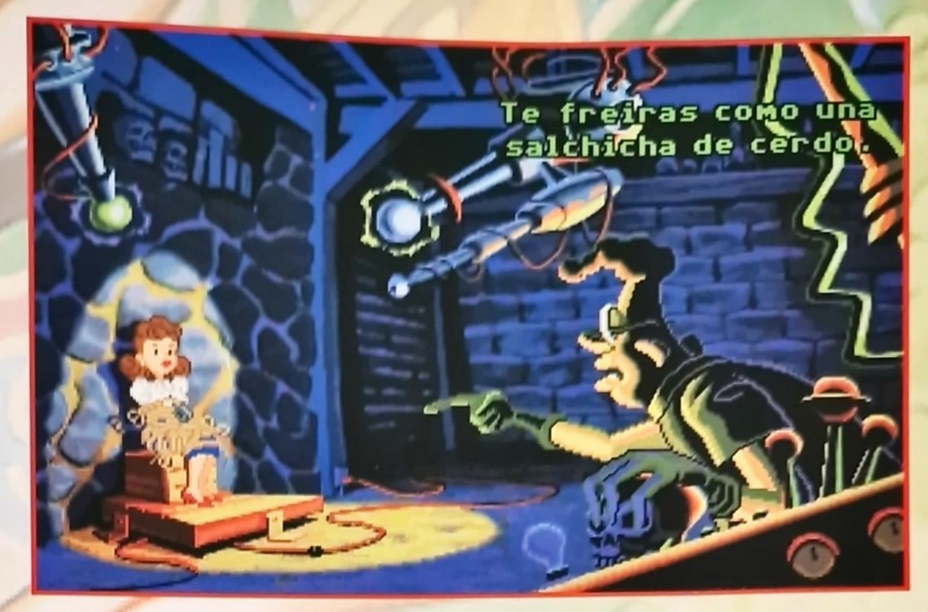
se da cuenta que no es otra cosa más que un simple robot... y la cabeza una auténtica bomba.

### EXTRAÑOS CLIENTES

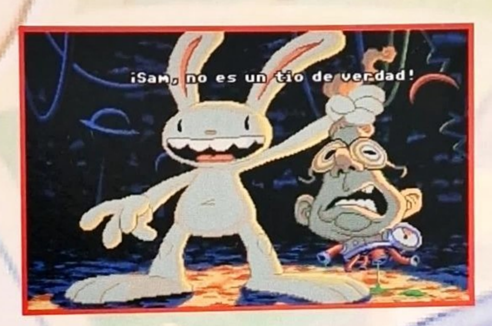
Esta introducción no tiene que ver nada con el desarrollo del propio juego, pero demuestra como LucasArts se preocupa por el más mínimo de los detalles.

¿Empezamos? En el despacho de los detectives, Max tira la bomba por la ventana reventando un autobús escolar. En ese momento suena el teléfono.

Es el "querido" jefe de nuestros amigos, y aunque ahora vayan por libre, el comisario de la ciudad de vez en cuando les proporciona alguna misión sin importancia para entretenerse y llenar sus vacíos bolsillos.




# USCA DEL YETI IDO



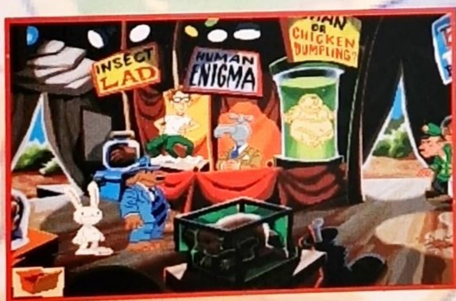




El papel con la misión escrita lo tiene un mensajero pero antes de buscarle, Sam recoge el dinero escondido en un agujero de la pared, así como una bombilla en el cuarto trastero.

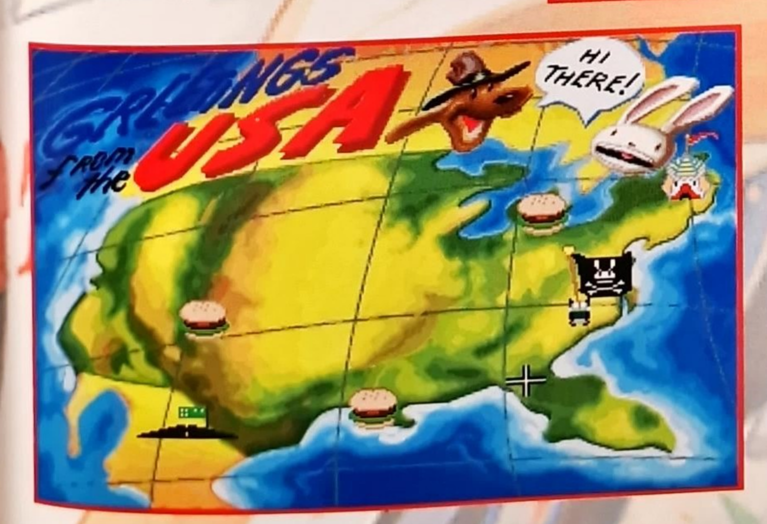
El mensajero resulta ser un gato bastante feo, que se ha tragado las órdenes como es costumbre, pero con tan mala suerte que ya las ha digerido. Utilizamos a Max con el gato, y el problema quedará resuelto, aunque de una forma bastante asquerosa.

Al leerlas, Sam informa a su compa-

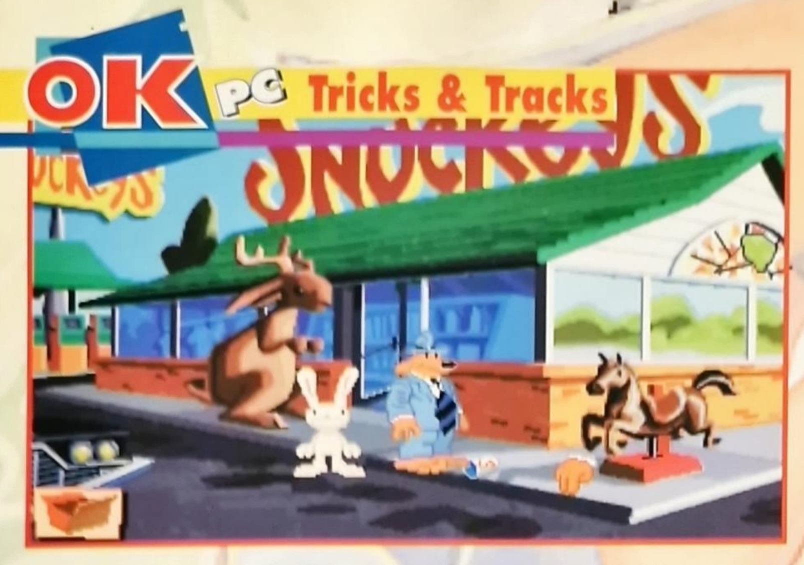






















ñero que deben dirigirse al Circo de Seres Extraños debido a una misteriosa desaparición. Los dueños quieren contratarlos.

¡Allá van!

## EL CIRCO

Protegiendo la carpa central, se encuentra un lanzafuegos que impide el paso a cualquiera que no presente el pase. Al enseñar la hoja del comisario todo serán facilidades. Una vez dentro, y contemplando las "maravillas" expuestas, los dueños, dos hermanos muy unidos en todos los sentidos, nos explicarán la situación.

Al parecer, Bruno ha desaparecido. Bruno es uno de los últimos yetis que quedan vivos, y lo peor es que se sospecha que ha raptado a Trixie, una chica con un cuello muy laaaaaaargo.

Encontrar a un yeti y una chica tan original no parece muy difícil, piensan los detectives, pero hay que investigar. Para ello, los hermanos les entregan un pase gratuito que permite "cotillear" por todo el recinto.

Salimos por la puerta trasera, pero no debemos olvidar recoger un mechón de pelo y la mano cortada de Jesse James expuesta en un frasco.

Jugamos con la máquina "Machacaratas". Hay que matar a 20 antes que 40 se libren. Como premio obtenemos una linterna, a la cual conectamos nuestra bombilla. En el suelo hay un cristal de catalejo.

Si montamos en un aparato llamado Cono perderemos todos nuestros objetos. Pedimos ayuda al encargado, y éste nos entrega un ticket de reclamación a la oficina de objetos perdidos. Allí nos entregan









todo nuestro equipo, y se cuela un objeto extraño: un pez-imán.



## TUNNEL OF LOVE

Dentro del túnel del amor, encendemos la linterna, y descubrimos una caja de fusibles abierta. Usando a Max, Sam puede provocar un cortocircuito en toda la instalación, y la detención del aparato. Nos introducimos en la escena de la ejecución, y tras pulsar un mecanismo secreto, se abre una puerta.

La puerta conduce a la vivienda de Doug, el hombre-topo. La información que nos proporciona es vital, ya que Doug es amigo de Bruno. Pero su tío Shuv-Oohl es el ser que más sabe de los yetis, pero su pista se perdía en un gigantesco rollo de cuerda, que el propio Shuv-Oohl construyó.

Doug promete más ayuda a cambio de dulces, así que vamos a comprarselos. Antes de salir, conecta una palanca para que la máquina funcione de nuevo.

## LA CADENA DE TIENDAS

De todas las tiendas Snuckey`s que existen en el mapa, la única que nos interesa es la situada al norte del mismo. Allí recogemos un vaso en la calle, y dentro de las tiendas compramos los dulces. Cuando paguemos al dependiente, éste puede abrir el frasco de la mano cortada de Jesse James.

Max pedirá ir al servicio. Le esperamos en la calle, y cuando se disponga a devolver la llave al dependiente, le convencemos que es mejor quedarnos con ella, gracias a la lima que lleva atada.

Entregamos los dulces a Doug, que acto seguido se dispone a contarnos una historia que complica enormemente el caso. Al parecer, la chica se había enamorado del yeti y habían huido del circo. No buscaban a unos bandidos, sino a unos pobres enamorados.

Doug nos dará a cambio una barra de acero. Con ella abriremos la caravana de Trixie. En ella encontraremos un vestido, y una tarjeta de un Campo de Golf.




## IR DE PESCA

En el río encontraremos a un pescador con mala fortuna, ya que un helicóptero ladrón le roba todas sus piezas capturadas. Tras conversar con él, recogemos un cubo lleno de peces, y ponemos rumbo al Campo de Golf.




Una vez allí nos apropiamos de un extraño aparato en la basura. Era un recogedor de pelotas. El recogedor, la mano de Jesse James y el pez-imán, los llamaremos a partir de ahora el "aparato" y se forma usando los tres objetos anteriores entre sí.

Al explorar el terreno se dan cuenta de la existencia de dos personajes que ya conocerás por los diálogos que hayas mantenido. Se trata de Conroy Bumpus, la estrella más famosa del rock, y su guardaespaldas. Max como siempre no puede quedarse callado y empieza a meterse con la peluca del cantante. Empieza la pelea, y Max termina encerrado en una jaula. Esta se encuentra en una isla rodeada de caimanes.




Es hora de rescatar a nuestro conejo. Para ello Sam debe recoger el cubo de pelotas y po-

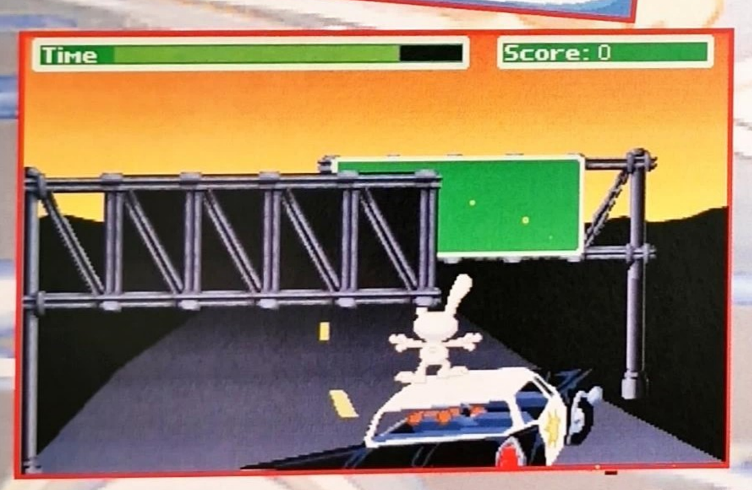








ner en su lugar el del pescado. En ese momento entra en funcionamiento uno de los juegos de habilidad que contiene el programa. Se trata de hacer un camino a través del lago con los propios caimanes. Debemos atraerlos con el pescado, y lanzándolo como si fuera una pelota de golf. Las banderas nos indican el punto donde caerán los peces. Debemos ponerlas en línea horizontal desde la isla hasta el lugar donde se encuentra Sam, y luego con el icono de "Ir a" señalamos la jaula.




Cuando Sam rescate a Max, éste le dará un souvenir del Vórtex del Misterio, así como otro mechón de pelo yeti. Tras hablar con el dueño del Campo, nos confirmará la teoría de que algo extraño está sucediendo con los yetis.



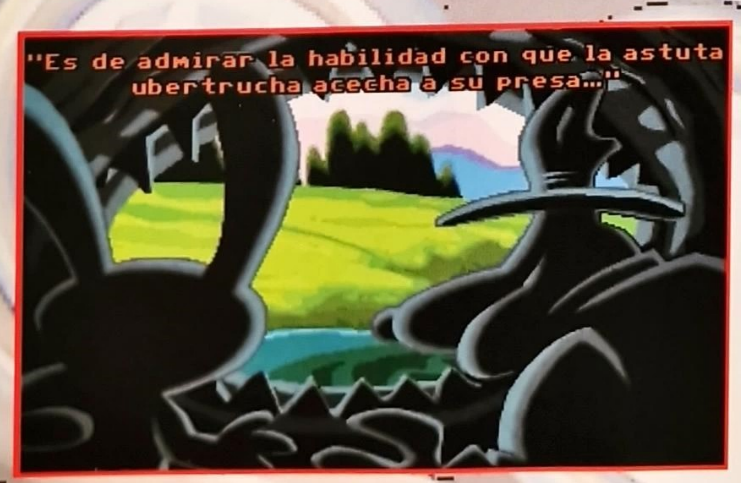

## UN OVILLO ... MUY GRANDE

Debemos subir a lo alto del gran rollo de cuerda a través del teleférico. Una vez allí nos percataremos de la existencia de un trozo de cuerda, que nos vendrá de perlas. Lo malo es que no podemos alcanzarla.

Seguimos explorando por el restaurante giratorio y encontraremos a un extraño cocinero. Dentro del local y en una mesa apartada, estaba comiendo un curioso mago que se dedicaba a doblar cubiertos con su fuerza mental. Al hablar con el mago, éste nos entrega una llave inglesa doblada por él.

Bajamos del restaurante, y dentro del museo utilizamos el aparato dentro de la cuerda. De esta forma obtenemos un anillo que inmediatamente pasa a nuestro inventario.













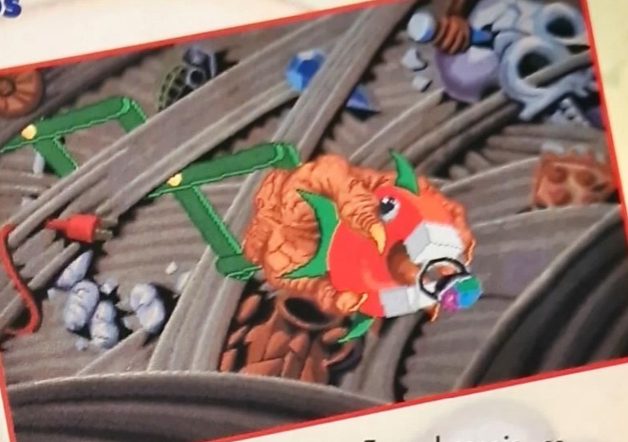
Parece que todo está hecho, pero falta un detalle bastante importante: el trozo de cuerda. Nos damos cuenta que el único sitio donde se puede recoger es a través de la cocina. Pero el paso está vedado. En ese momento contemplamos como un helicóptero entrega el pescado robado al cocinero. Ya tenemos la clave para entrar.

Regresamos al río, y utilizamos la llave inglesa con el soporte del gigantesco pez que sirve de reclamo a los pescadores. Nos introducimos en él, y de pronto la estructura cae al río. Sam y Max se disponen a hacer el viaje más psicodélico de su vida.

## FENOMENOS EXTRAÑOS

El Vórtex del Misterio era un extraño lugar donde todo flotaba, y la noción de tiempo y espacio parecía perderse.

La cuestión es buscar a Shuv, pero cada vez que intentamos atravesar alguna de las cuatro puertas, cambiamos de tamaño, con lo que nos resulta imposible avanzar. La solución estriba en cruzar el espejo como antes lo hizo Alicia en el País de las Maravillas.





## A TRAVES DEL AIRE

Con nuestros amigos dentro del pez, son capturados por el pescador que los lleva a su red. A su vez, son robados por el helicóptero con un destino que ya conocemos.

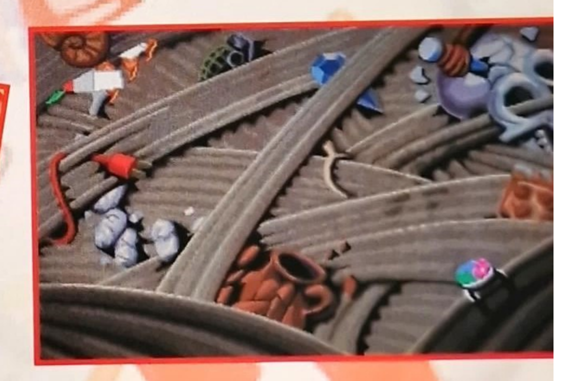
En la cocina utilizamos a Max para conseguir el trozo de cuerda. En ese momento, entra el cocinero con muy malas pulgas. Es hora de escapar.

Parece que no tenemos una pista, pero si recordamos que el souvenir del Vórtex del Misterio fué construido por Shuv-Oohl, ya sabemos donde dirigirnos.




Tras el espejo, se encuentra una caverna con tres poderosos imanes. Cada imán funciona con una palanca. La combinación de palancas nos facilitará el acceso a una puerta. Sólo nos interesa la puerta naranja del fondo. Por lo tanto accionamos solamente los imanes de los extremos. Traspasamos la puerta, y nos encontramos con el tío de Doug.

Le damos el anillo y Shuv-OOhl nos recompensará con una preciada información y un saquito de polvos mágicos. Tras darle las gracias por todo, cruzamos el pasillo para pasar a la tienda de souvenirs.





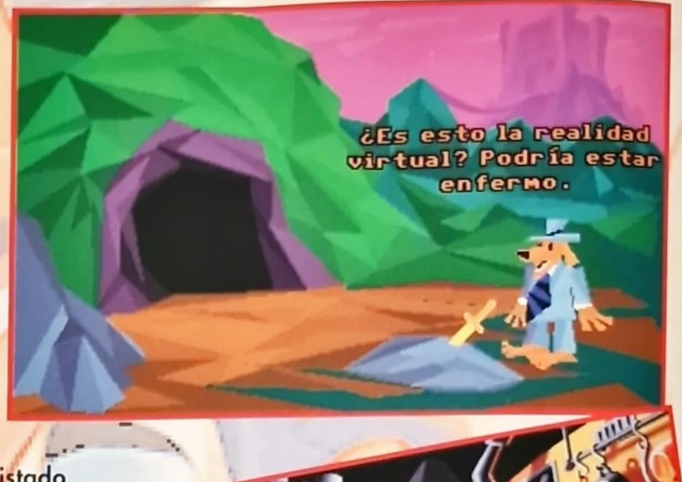






Después de unos momentos de asombro por vernos boca abajo, y de hablar con la encargada del lugar, recogemos el último mechón de pelo de yeti que nos queda para realizar la tarea propuesta por Shuv.

Debemos localizar la "Frog Rock", nuestro próximo destino. Para ello, debemos utilizar unos prismáticos.






## FROG ROCK

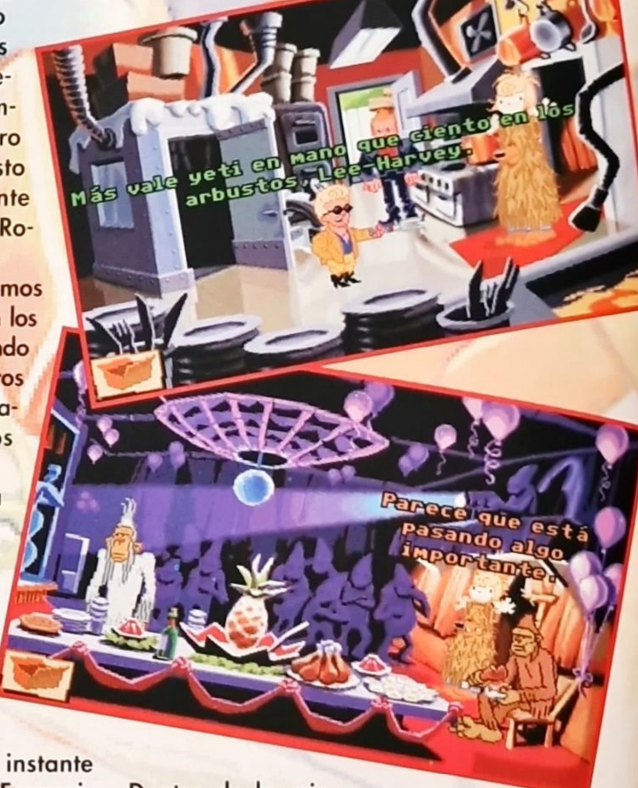
Lo que pasa es que el despistado Sam ha perdido sus prismáticos, y no tenemos dinero para comprar unos nuevos. Pero Max dice que ha visto unos en el restaurante situado en lo alto del Rollo de Cuerda.

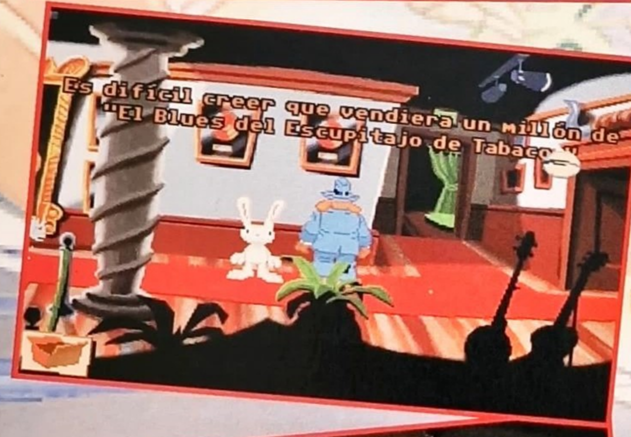
Una vez allí, colocamos el cristal de catalejo en los prismáticos, y utilizando nuestros conocimientos de electrónica, conectamos los cables a los prismáticos.

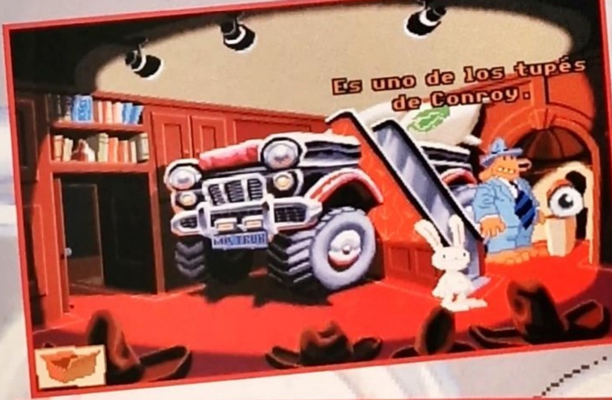
Para localizar la "Frog Rock", debemos parar el movimiento de los prismáticos en la roca que hay entre el tocón de árbol y la lluvia.

Sam conduce rápido, por lo que en un instante llegamos a la Roca. Esparcimos los tres mechones y dejamos caer el polvo mágico de Shuv. Entonces algo maravilloso va a suceder. (Recuerdos a la película 2010). El cielo se oscurece, y lo que parece una pequeña estrella se convierte en una fuerte luz, para dar paso a una nave espacial. De ella surge un extraterrestre de la misma raza que Doug. Todo ello nos indica que Shuv y el propio Doug son de otro planeta. Pues bien, el alienígena nos indica nuestro próximo destino llamado Bumpusville.






## SORPRESA EN LA CIUDAD DE ROCK

Bumpusville es una lujosa villa propiedad de Conroy Bumpus, el cantante del rock que tiene un cierto interés por los yetis.

Dentro de la misma, y a la izquierda se encuentra el escenario. En ese momento Bumpus actúa ante un público fantasma y como músicos .... Trixie y Bruno.

Al parecer Conroy desea capturar todos los seres extraños del planeta para su colección, pero desconoce que tam-



bién tienen sentimientos, y en su locura ha destrozado a la feliz pareja.

Al terminar la actuación, Sam intenta liberarlos, pero se da cuenta de la existencia de un aparato de rayos ultravioleta que conecta la alarma si atravesamos la habitación. Hay que pensar algo rápido.

Explorando la mansión encontramos un cuadro de John Muir y un sistema de realidad virtual. El instinto detectivesco de Sam, le avisó de que en ese sistema se encontraba el control de la alarma, pero estaba estrechamente vigilado por el guardaespaldas de Conroy.

En la habitación privada del cantante, Max pudo recoger una almohada llena de crecepelo, y Sam gracias al aparato, pudo alcanzar un libro en lo más alto de la estantería. Sam que es muy aficionado a la lectura, aprendió unos conocimientos sobre robótica.

## EL MUNDO VIRTUAL

Todo esto le dió una pista para acceder al Sistema de Realidad Virtual.

Reprogramó al robot-sirviente que estaba haciendo la limpieza, para que sólo se ocupara del escenario. En el cerebro del robot estaba representada la mansión.

Sam retiró todas las clavijas que estaban conectadas a las distintas habitaciones, excepto la del escenario. De este modo, el robot se volvió loco e interceptó el rayo que hace funcionar la alarma. El guardaespaldas fué a ver lo que ocurría, y Sam tuvo acceso al Sistema.

Con la máquina conectada, nuestro amigo se proyectó hacia la caverna de un dragón. Recogió una espada, y se enfrentó contra el monstruo. Tras derrotarle, el corazón del dragón se convirtió en una llave.

Abandonamos el lugar, y con la llave desconectamos la máquina de alarma. Tras liberarse de sus cadenas, Bruno y Trixie dieron las gracias a los audaces detectives, pero el muy cabrito de Max propone llevarlos de nuevo al circo. Sam que es más "humano" a pesar de ser un perro, decide que es mejor olvidar a la parejita, e investigar un asunto que parece bastante turbio.

Bruno nos informa de la celebración de una fiesta con todos los yetis vivos, en un local de California.

## PARQUE JURASICO

Lo malo es que la fiesta es sólo para yetis, y el guardián no les



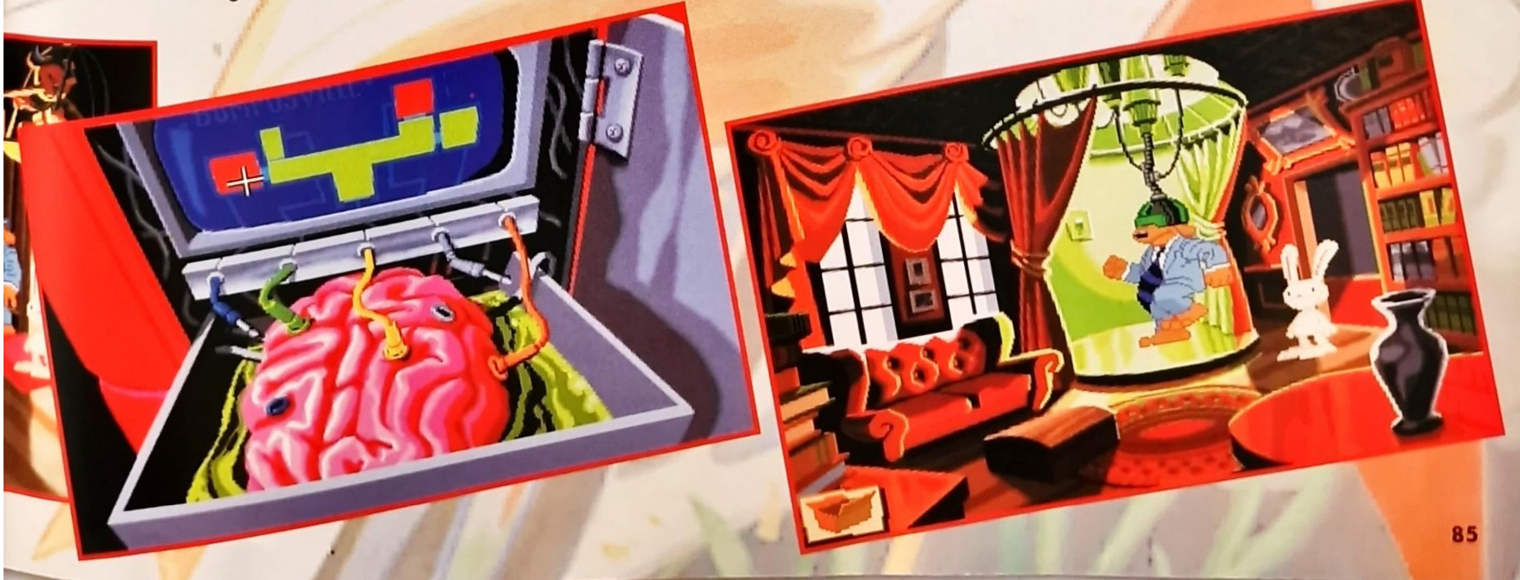










deja pasar. Al conversar con la dueña del local, conseguimos unos pases a dos extraños parques: uno dedicado a los dinosaurios y otro a las ... plantas con formas humanas.



Nuestro principal problema es hacernos con un disfraz para convertirnos en yetis. No es muy difícil.

En el "Parque Jurásico" utilizamos los dientes de Sam para limpiar de pelo al Mamut. Conectamos el dispositivo que hace hablar al Tiranosaurio, apagándole en el momento en que el monstruo mecánico permanezca por un momento con la boca abierta. Gracias al trozo de cuerda, le arrancamos un diente, por medio de Max y el coche.



Ahora, nos dirigimos a la piscina de alquitrán. Después de que nos vacile un crío subimos en el ascensor. Pedimos permiso a la encargada del trampolín, que por cierto se ha enamorado de nosotros, y Sam se dispone a usar un traje especial.

Antes de tirarnos, usamos el vaso con el aparato, enganchamos el traje a las cuerdas de seguridad, y al vacío. En este caso al alquitrán, con el cual se puede llenar el vaso. Abandonamos el parque, y visitamos el dedicado a las plantas.

## PARQUE VEGETATIVO

Allí pedimos a la vieja, que retoque una calabaza con el retrato de John Muir. Antes de irnos recogemos una berenjena con la forma del cantante Conroy.

En la mansión de Conroy, y concretamente en su dormitorio, colocamos la berenjena en lugar del busto de Conroy, así podemos acceder a su peluquín, pero el guardaespaldas se entera, y salimos con una buena paliza a nuestras espaldas.

Regresamos al parque, donde la vieja nos entregará la berenjena ya esculpida.

De nuevo en la fiesta, y entregamos al guardián la lima. Una vez dentro de la cabina telefónica, Sam y Max utilizarán el alquitrán con el vestido de Trixie, le untan de pelo de mamuth, y colocan el peluquín. Ya tienen el disfraz.



## UNA RAZA EN EXTINCION

Nuestros amigos entran a la fiesta disfrazados, donde pueden oir el discurso del yeti más anciano acerca de los tristes días que les esperan a los yetis. Antes de abandonar el lugar por la puerta del fondo, recogen una botella de vino.

Llegan a la cocina, y nos apropiamos de un punzón que hay al lado del congelador. Tras abrir una puerta nos encontramos con dos viejos conocidos nuestros que son los peores enemigos de los yeti: Conroy, y el pesado de su guardaespaldas.

Confundiéndonos con un auténtico yeti (vaya disfraz que hemos construido), Conroy propone capturarnos. Sam se quita el disfraz, aprovechando Max para esconderse detrás de la puerta del congelador.

Conroy intenta ponerse nuestro disfraz, para acceder fácilmente a la fiesta, y así capturar a todos los yetis.

Mientras él y su guardaespaldas se cambian en el congelador, Max cierra la puerta. Los tenemos atrapados.

En ese momento apareció el viejo yeti, que ante la hazaña de los detectives, los nombró Amigos Predilectos de la Raza Yeti. Pero no acaba aquí la cosa.






## TOTEMS Y OBJETOS MAGICOS

En la piscina del complejo turístico donde se celebra la fiesta, se levantan cuatro imponentes totems. Los cuatro encierran el secreto de la salvación de los yeti.

Por las explicaciones del anciano, Sam












comprendió que tenía tres objetos directamente relacionados con el misterio. Le faltaba uno, o más exactamente, llenar uno.

Nos dirigimos al Rollo de Cuerda, y pedimos al mago que nos convierta en un sacacorchos el punzón que llevamos. Tras ello, visitamos por última vez el Vortex, donde pedimos a la encargada que lo ponga en funcionamiento. Allí llenamos el souvenir de la energía mística.

Una vez fuera, sacamos el tapón de la botella con el sacacorchos, y lo inscrustamos en la base del souvenir, para que no se pierda la enegía mística.

De nuevo en la fiesta, y en el "jacuzzi" del anciano yeti, tiramos los siguientes objetos a la pequeña piscina: el souvenir con energía mística, la berenjena con cara de John Muir, el diente del dinosaurio y la almohada con crecepelo.

Con esto, los totem desaparece, pero algo falla. El anciano recuerda que hace falta el sacrificio de un yeti, pero a Max se le ocurre la idea más brillante de su vida.

¿Os acordais de los "congelados"? Max los tira a la piscina, y el prodigio comienza.

## FINAL ... Y UN NUEVO PRINCIPIO

De repente todo el Oeste de los Estados Unidos comienza a llenarse de árboles. El hábitat del yeti que había desaparecido, en cuestión de momentos, ha vencido a las grandes ciudades y la contaminación.

Nuestros amigos sonrien. Han cumplido su misión doblemente. Gracias a ellos, una pareja es feliz, toda una raza es salvada, y la Tierra ha ganado algo con el cambio.

Pero, ¿y los dueños del circo? De nuevo, Max tiene una de sus geniales ideas.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ








# ¿LO SABE TODO SOBRE EL COMANDO DEL?






**Entre los comandos más utilizados del MS-DOS se encuentra, sin lugar a dudas, el comando DEL. Es uno de los comandos más fáciles de usar y, por desgracia, uno de los potencialmente más peligrosos. En el presente artículo le mostramos algunos trucos que pueden hacer más seguro su uso.**

¿QUÉ les vamos a enseñar a estas alturas que ya no sepan sobre el comando DEL? Son pocos los secretos de sintaxis con los que cuenta el comando DEL, ya que además de ser uno de los comandos más utilizados del sistema operativo es también uno de los más sencillos.

Sin apenas parámetros (o modificadores) que se puedan utilizar con él, el comando DEL se reduce a escribir su nombre seguido del nombre del fichero que desea borrar. De hecho, hasta la versión 4.01, el comando DEL no admitía ningún modificador reduciéndose su sintaxis a:

del *nombre_fichero*

A partir de dicha versión, el comando DEL acepta un modificador que hará que el sistema operativo le pida confirmación de borrado para cada uno de los ficheros que pretenda borrar. Así, si su versión del MS-DOS es la 4.01 o una posterior podrá ejecutar el comando:

del *.* /p

con bastante tranquilidad, porque el MS-DOS le pedirá que confirme uno por uno el borrado de cada uno de los ficheros contenidos en el directorio activo en el momento de ejecutar el comando anterior. Así, por ejemplo, si ejecuta ahora sobre el directorio raíz el comando:

del *.* /p

el sistema le mostrará un mensaje similar al siguiente:

```
C:\AUTOEXEC.BAT,
                    ¿Eliminar (S/N)?
```

Si pulsa **[S]** se borrará el fichero cuyo nombre se ha mostrado. Si pulsa **[N]** no se borrará. En ambos casos, el MS-DOS mostrará a continuación el nombre del siguiente fichero contenido en el directorio, acompañando por la misma pregunta. Si quiere interrumpir este proceso bastará con que pulse simultáneamente las teclas **[Ctrl][C]**. Desde luego, ésta es la primera forma de utilizar el comando DEL con total seguridad. Pero, estamos adelantando acontecimientos.

## SINTAXIS DEL COMANDO DEL

De forma breve, les vamos a recordar el empleo básico del comando DEL. Lo que nos gustaría resaltar es que un buen uso de este comando pasa por saber utilizar correctamente los caracteres comodines del MS-DOS (* y ?). Si comprende perfectamente cómo funcionan estos caracteres (por ejemplo, si los utiliza con frecuencia con otros comandos del MS-DOS, como el DIR o el COPY) no tendrá ninguna duda a la hora de utilizar el comando DEL.

El comando DEL es un comando interno del sistema operativo que cuenta con un hermano gemelo llamado ERASE. Es decir, a todos los efectos, es lo mismo teclear DEL que ERASE; todo lo que comente-

# COMANDO DEL DOS

mos aquí para el comando DEL será válido también para el comando ERASE. El hecho de que se utilice más la forma DEL que la ERASE se debe, casi exclusivamente, a la menor longitud del nombre. Como ya hemos comentado antes la sintaxis de estos comandos es muy simple:

DEL *nombre_fichero* [/p]

o

ERASE *nombre_fichero* [/p]

siendo */p* el modificador que podrá utilizar únicamente con la versión 4.01 o posteriores del MS-DOS y que hará que el sistema operativo le pida confirmación para borrar cada uno de los ficheros que se hayan indicado.

*nombre_fichero* es el nombre del fichero (o ficheros) que desee borrar. Si el (los) fichero(s) que se va a borrar se encuentran en otro directorio distinto al que se encuentra activo, deberá indicar la unidad y el directorio que le(s) contiene(n).

Por ejemplo:

del informe.doc

si el fichero INFORME.DOC se encuentra en el directorio activo,

del d:\usuario\jorge\informe.doc

si el fichero INFORME.DOC se encuentra en la unidad de disco y en el directorio indicados, que son distintos a los activos en el momento de ejecutar el comando.

Por desgracia, el comando DEL (o ERASE) no permite indicar simultáneamente los nombres de dos ficheros que se desee borrar, por ello, el comando:

del informe.doc informe.wk1

es erróneo, porque el sistema operativo tomará a INFORME.WK1z, como un modificador no válido del comando DEL y mostrará el mensaje:

Demasiados parámetros - informe.wk1

u otro similar (dependiendo de la versión del sistema operativo que esté utilizando). Afortunadamente, puede utilizar los caracteres comodines y en caso anterior podría utilizar el comando:

del informe.*

que borraría los dos ficheros antes mencionados y, ¡cuidado!, todos los ficheros cuyo nombre fuera INFORME independientemente de su extensión.

También podrá utilizar el símbolo de interrogación (?) que indicará cualquier carácter, por ejemplo,

del carta?1.doc

borraría los ficheros cuyo nombre fuera: CARTA01.DOC, CARTA11.DOC, CARTAS1.DOC, etc.

Deberá tener cuidado cuando utilice los caracteres comodines en conjunción con el comando DEL, podría llevarse sorpresas desagradables como ya veremos más adelante. Utilizando la famosa combinación:

del *.*

borrará todos los ficheros contenidos en el directorio actual. Aunque en este caso, el sistema operativo le mostrará un mensaje de confirmación, al que deberá responder pulsando **[S]** o **[N]** ésta no es medida de protección suficiente ante despistes imposibles de evitar. A todos nos ha pasado alguna vez (y todavía nos sigue pasando aunque no queramos reconocerlo) que queriendo borrar todo el contenido de un directorio determinado ejecutemos el comando anterior pero encontrándose activo el directorio equivocado. El mensaje de aviso:

¡Los archivos del directorio serán eliminados!
¿Está seguro (S/N)?

que muestra el MS-DOS no nos da la información requerida puesto que no nos indica el nombre del directorio cuyo contenido se va a borrar. Pulsar la tecla **[S]** y darnos cuenta demasiado tarde que hemos cometido un grave error es una situación, por desgracia, demasiado frecuente. Por eso, le recomendamos que:

- Utilice DIR *.* /p siempre que no esté seguro de si los ficheros que va a borrar son los deseados.
- Incluya la instrucción PROMPT $p$g en su archivo AUTOEXEC.BAT. De esta forma el MS-DOS le mostrará siempre en la línea de comandos el directorio y la unidad de discos que están activos en cada momento. Por ejemplo, el indicador del MS-DOS será de la forma:

C:\123V24>

que le indicará que si ejecuta en ese momento el comando DEL *.* va a borrar todos los ficheros contenidos en la unidad C: y en el directorio 123V24.

## BORRADO DEL CONTENIDO DE SUBDIRECTORIOS

Hasta la versión 5.0 de MS-DOS la forma normal de borrar el contenido de un subdirectorio era utilizar el comando CD para activar dicho directorio y luego utilizar el comando:

del *.*

Otra forma de realizar esta operación sin necesidad de ejecutar el comando CD era indicar el subdirectorio cuyo contenido se quería borrar, por ejemplo:

del c:\datos*.*

borrará todos los ficheros contenidos en el directorio C:\DATOS. Ahora con las versiones 5.0 y 6.0 del MS-DOS esta operación se simplifica, y si quiere borrar el contenido de un subdirectorio que cuelga directamente del directorio donde nos encontramos bastará con incluir su nombre. Por ejemplo:

C:\DATOS>del clientes

borrará todos los ficheros contenidos en el directorio CLIENTES (suponiendo que este directorio cuelga del directorio C:\DATOS que es el directorio activo como muestra el indicador del MS-DOS). El comando anterior es equivalente a ejecutar:

del .\clientes*.*

y por tanto el MS-DOS mostrará el mensaje de confirmación de borrado.

## PROTEGER FICHEROS DE BORRADOS ACCIDENTALES

El mayor peligro del comando DEL aparece al utilizar los caracteres comodines (* y ?). A priori, es muy difícil establecer con total seguridad si los ficheros que se desean borrar son los únicos que cumplen una determinada especificación de ficheros cuando se utilizan caracteres comodines. Imagínese que desea borrar los ficheros: PAGOS.DOC y FACTURAS.DOC. Como ambos contienen la extensión DOC, emplea el comando:

del *.doc

al pulsar **[Intro]**, el comando DEL actúa de forma silenciosa y borra los ficheros. Pero, ¿habrá borrado únicamente los dos ficheros deseados o habrá eliminado otros ficheros existentes en ese directorio con la extensión DOC? Una forma de evitar estas dudas o la certeza tardía de haber cometido una torpeza es utilizar el modificador /p:

del *.doc /p

Pero quizá la técnica más rápida y efectiva es la que le comentamos a continuación:

- Ejecute, en primer lugar, el comando DIR utilizando la misma especificación de fichero que va a utilizar luego con el comando DEL:

dir *.doc

- Si en pantalla sólo ve aquellos nombres de fichero que desea borrar, escriba DEL y pulse la tecla **[F3]**, en la línea de comandos aparecerá:

del *.doc

La tecla **[F3]** añadirá a continuación del comando DEL exactamente la misma especificación de fichero utilizada con el comando DIR (ejecutado anteriormente) y que mostró los ficheros que deseaba borrar.

Le recomendamos que para especificar los ficheros que va a borrar pulse la tecla **[F3]** y que no introduzca de nuevo la especificación de los ficheros, podría cometer un error y como resultado borrar los ficheros que no desea. Además, utilizar **[F3]** siempre le supondrá un ahorro de tiempo y esfuerzo. Por ejemplo, imagínese que desea borrar los ficheros INFORME.DO1 e INFORME.DO2 contenidos en el directorio /DATOS/INFORMES. Para asegurarse que sólo borrará los ficheros elegidos podrá ejecutar los siguientes pasos:

- Ejecutar el comando:

dir /datos/informes/informe.do?

- Ver la respuesta y si ésta es la adecuada, escribir el comando DEL
- Pulsar **[F3]**, en pantalla aparecerá el comando:

del /datos/informes/informe.do?

Indudablemente, en este caso se saca partido de pulsar la tecla **[F3]**. Este método de utilizar los comandos DIR y DEL para asegurar la operación de borrado es realmente útil, como veremos en el siguiente caso.

Imagínese que el eficiente Sr. X desea borrar del directorio actual los ficheros RENTA82.DOC y INGRE82.WK1 correspondientes a las cuentas de su empresa en el año 82 (ya muy lejano en el tiempo). El directorio que contiene estos dos ficheros almacena también toda la información actualizada de los datos económicos de su empresa, datos extremadamente valiosos. El Sr. X, experto usuario de PC y conocedor del manejo de los caracteres comodines, decide utilizar el comando:

del *82.*

para borrar los ficheros indicados. Pulsa **[Intro]**, y a pesar del mensaje de aviso (que no llega a leer completamente con un profundo suspiro de disgusto y cansancio) pulsa la tecla **[S]**. Para comprobar, luego la eficiencia de su borrado ejecuta el comando DIR y comprueba con horror que no sólo ha borrado los ficheros que esperaba sino todos los contenidos en el directorio indicado. Lo que se le olvidó al señor X, es que el MS-DOS ignora cualquier carácter contenido entre el asterisco (*) y el punto (.) que indica el comienzo de la extensión del fichero. Por tanto, el comando DEL *82.* es equivalente a ejecutar DEL *.*. Esta situación, en ocasiones catastrófica, se podría haber evitado si hubiera utilizado el sistema comentado anteriormente:

- Ejecutar DIR *82.*". Al pulsar **[Intro]** se comprueba que la especificación de fichero introducida no es la correcta (pues se listan todos los ficheros contenidos en el directorio).

- Ejecutar DIR ????82.*". Se comprueba que este comando lista los dos ficheros que se desea borrar.
- Escribir DEL, pulsar **[F3]** e **[Intro]**. Se han borrado los dos ficheros deseados utilizando un método absolutamente seguro y rápido.

## DOSKEY LE AYUDA A CREAR UN COMANDO DEL MAS SEGURO

Como hemos visto el empleo del modificador */p* en las versiones del MS-DOS posteriores a la 4.01 es de utilidad para evitar borrados accidentales. Además, gracias a la ayuda del programa DOSKEY incluido en las últimas versiones del sistema operativo, podrá crear una macro que redefina el comando DEL sustituyéndolo por otro más seguro.

Esto es posible debido a que cuando se ejecuta un comando, el MS-DOS busca primero una macro que tenga el nombre que se acaba de teclear y, sólo en caso de no encontrarla, buscará el comando interno respectivo. De esta forma, podremos sustituir el comando DEL por una macro de DOSKEY que lleve el mismo nombre. Para ello, deberá ejecutar la siguiente instrucción:

doskey del = del $1 /p

y pulsar **[Intro]**. Esta instrucción simplemente añade el modificador */p* siempre que ejecute el comando DEL.

Si por ejemplo ahora ejecuta el comando:

del informe.doc

en realidad estará ejecutando el comando:

del informe.doc /p

y, por tanto, el MS-DOS mostrará el siguiente mensaje por pantalla:

INFORME.DOC,
¿Eliminar (S/N)?

Por desgracia, el MS-DOS almacena las macros del DOSKEY en la memoria RAM, lo que significa que cuando apague el ordenador y vuelva a encenderlo dejará de tener efecto esta argucia.

Si es el encargado de velar por la seguridad de los ficheros del sistema informático de su empresa y quiere evitar que usuarios poco expertos comentan errores serios, quizá sería conveniente que introdujera la instrucción anterior en el archivo AUTOEXEC.BAT, para que se ejecutara automáticamente cada vez que encendiera el sistema. Un hecho que hay que destacar es que la macro DEL que acaba de crear no afecta a la ejecución del comando ERASE que continuará funcionando como siempre. Como éste es menos conocido que DEL, podrá reservarlo para su empleo particular siempre que quiera evitar visualizar los mensajes de aviso contra borrado.

## PROTEJA SUS FICHEROS CON EL COMANDO ATTRIB

El comando DEL no borrará aquellos ficheros que tengan activados el atributo de sólo lectura o que sean ficheros ocultos o del sistema. Por tanto, en el caso de que comparta ordenador con usuarios menos expertos, una buena forma de proteger sus ficheros de datos más importantes contra borrados accidentales es modificar sus atributos. Por ejemplo, imagínese que quiere proteger los ficheros de datos contables de su empresa del presente año. Todos ellos llevan la extensión 93. Podrá ejecutar el comando:

attrib +h *.93

para ocultar estos ficheros. Si alguien ejecutara ahora el comando:

del *.93

el MS-DOS le contestaría con el mensaje:

Archivo no se encontró

Como conoce el nombre de los ficheros que acaba de ocultar podrá modificarlos con su programa habitual. Si en alguna ocasión quiere volver a mostrar estos ficheros bastará con que ejecute el comando:

attrib -h *.93

Si quiere activar el atributo de sólo lectura de estos ficheros bastará con que ejecute:

attrib +r *.93

De esta forma los demás usuarios podrán listar estos ficheros utilizando el comando DIR o leer su contenido utilizando el programa con que fueron creados, pero no podrán modificarlos ni borrarlos. Este sistema puede ser de utilidad para proteger los ficheros ejecutables contra borrados accidentales. Por ejemplo, si ejecuta el comando:

attrib +r wp.exe

el fichero ejecutable del programa Word Perfect podrá ser ejecutado pero no borrado (con el comando DEL WP.EXE) hasta que no vuelva a desactivar el atributo de sólo lectura.

## ¿EXISTE UNA FORMA EFICAZ PARA EVITAR BORRADOS ACCIDENTALES?

La respuesta a esta pregunta es, por desgracia, que no. La única forma realmente eficaz de evitar este tipo de situaciones sería eliminar el comando DEL y el comando ERASE de la lista de comandos utilizables del MS-DOS. Pero aún así seguro que encontraría algún otro método de complicarse la vida (¿recuerda el comando FORMAT?).

Al menos, si pudiera cambiar el nombre a este comando sería el único que conocería la forma de borrar ficheros, evitando así que otros usuarios pudieran hacerlo de forma imprudente. Pero por desgracia, el comando DEL es un comando interno del sistema operativo y no podrá cambiar el nombre de este comando, ya que no existe un fichero DEL.EXE. Al ser DEL un comando interno el código que lleva asociado se encuentra permanentemente cargado en la memoria del ordenador (su código forma parte del fichero COMMAND.COM que es uno de los primeros ficheros que se almacena en memoria al encender el ordenador). Esto implica que el MS-DOS lo ejecutará siempre, antes que a cualquier otro fichero ejecutable (DEL.EXE) o archivo BAT (DEL.BAT) que pueda crear con el mismo nombre. No podrá engañar al MS-DOS con este comando. ¿Seguro? En el número del próximo mes le mostraremos un método para cambiar el nombre de este comando y cómo crear una macro de DOSKEY para desorientar a los posibles usuarios no legales de su PC que intenten borrar subrepticiamente algún fichero de su ordenador. ❑

**Jorge Rodríguez Vega**

# PROTEJA SU INFORMACION

## BACKUP

**En los sistemas operativos MS-DOS y OS/2, este es el nombre de un comando externo cuya función es realizar copias de seguridad de uno o más ficheros y que además almacena un registro conteniendo el nombre de los directorios que los contenían.**

**Para aumentar la eficiencia y la eficacia al utilizar un ordenador personal es fundamental realizar copias de seguridad periódicas. Muchos usuarios de ordenadores personales no realizan copias de seguridad de su trabajo; más tarde o más temprano, este tipo de usuarios verán como horas o incluso días de trabajo se evaporan como consecuencia de un fallo del ordenador o de un borrado accidental. Realizar periódicamente copias de seguridad es una actividad esencial para usuarios que trabajan con discos duros ya que éstos pueden fallar de forma catastrófica, y destruyendo todos los datos que almacenan.**

**Los usuarios de ordenadores personales IBM o compatibles pueden elegir entre distintos programas comerciales que realizan copias de seguridad o pueden utilizar las funciones incluidas en el sistema operativo MS-DOS, como el comando BACKUP. Los programas comerciales que realizan copias de seguridad suelen ser de uso mucho más sencillo. Sin embargo, si la línea de comandos del MS-DOS no le impresiona el uso regular del comando BACKUP puede ser de gran eficacia.**

**Desde el punto de vista de las operaciones de fichero, el uso del comando BACKUP presenta varias ventajas frente al empleo del comando COPY. A diferencia de COPY, el comando BACKUP copia la localización del directorio con los ficheros en el contenidos. En caso de que se borren los ficheros originales o de que estos resulten dañados por cualquier motivo, podrá utilizar el comando RESTORE para recuperar la copia de seguridad de esos ficheros. RESTORE almacena de nuevo cada uno de los ficheros en los directorios que originalmente los almacenaban. Otra ventaja del comando BACKUP es que, a diferencia de COPY, el comando BACKUP avisa al usuario de que debe insertar disquetes adicionales si todos los ficheros que se desean copiar no se pueden almacenar en un único disquete.**

**Si se utilizan parámetros (símbolos que modifican la forma en que actúa el comando) con este comando, podrá utilizar BACKUP para copiar únicamente aquellos ficheros que hayan sido modificados o creados desde la última copia de seguridad realizada.**

**El comando BACKUP también se diferencia del comando XCOPY, ya que éste último no puede dividir un fichero de gran extensión en más de un disco.**

**En principio no es necesario realizar copias de seguridad de todos los ficheros contenidos en el disco duro. Por ejemplo, dispondrá de una copia de seguridad permanente de sus ficheros de programas en los disquetes originales de cada una de las aplicaciones comerciales que esté utilizando. Por tanto, no hará falta realizar nuevas copias de seguridad de estos ficheros porque, en el caso de que su disco duro tenga un serio problema, siempre podrá recuperar estos ficheros utilizando los disquetes originales. Es conveniente, pues, concentrar los esfuerzos en realizar copias de seguridad de las hojas de cálculo, documentos, bases de datos y otros ficheros de datos. No se olvide de copiar los ficheros de configuración de todos sus programas que contienen las opciones que se han elegido para que cada uno de sus aplicaciones comerciales trabajen correctamente con su ordenador.** ❏







## Más terror, es la guerra

### PHANTASMA, EL PASAJE DEL TERROR

Del director Don Costecarelli, ya conocido por "Phantasma" o "El señor de las Bestias", nos llega esta película perteneciente al género de terror.
El protagonista del mal es el mismo, el director de Pompas Fúnebres, guardián de la breve tela que distancia el plano de la vida con el de la muerte y que dirige un enjambre de esferas asesinas que viajan por los aires en busca de una victima. Toda una delicia de casquería.




## Informática para torpes

### WINDOWS 3.0

**Jose María Mourelle**

Cosme Romerales ataca de nuevo enseñándonos algo tan necesario como es el manejo del entorno Windows en su última versión.
Como en libros anteriores, el lenguaje es simple y no se da nada por sabido. Antes de empezar con Windows se tratan otros temas como: tipos de aplicaciones, componentes y periféricos, encendido y cuidado del equipo, el teclado, etc. Esto proporciona el marco adecuado para que usuario que tome por primera vez contacto, no sólo con este entorno sino también con un PC, pueda salir airoso y desenvolverse con soltura.
Para desdramatizar el contenido del libro, se han añadido toques con el mejor humor de Forges. Para que así no sólo aprendamos, sino que también nos divirtamos.

PRECIO: 2228 Ptas + IVA

## No tengas miedo a...

### EXCEL

**Danny Goodman**

A modo de "asaltos" se ofrecen los capítulos de este libro que trata sobre la hoja de cálculo Excel de Windows.
El lenguaje del libro es muy simple y evita toda la llamada "jerga informática", ya que la colección está enfocada al usuario novel que toma contacto por primera vez con el PC y sus programas.
El libro cuenta con detalles muy originales que intentan hacer de su lectura un tema desenfadado. Primero consigue que el lector "rompa el hielo" con su PC, luego gracias a sus ejercicios (practicados como "exorcismos"), irán desapareciendo todos esos temores que todo usuario novel tiene al principio.
El libro nos enseña a manejar funciones fundamentales de Excel para Windows, a crear hojas de cálculo con gráficos profesionales, y a gestionar y planificar de la forma más sencilla, para que ahorremos tiempo y dinero.

PRECIO: 1937 Ptas + IVA

## Ultima Frontera

### VIDA ARTIFICIAL

**Stephen Prata**

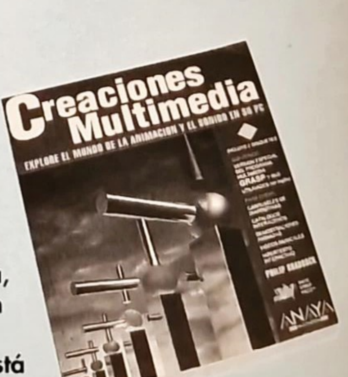
La colección Ultima Frontera ofrece libros que tratan temas de los que hasta ahora no se había escrito nada. En nuestro caso, el libro explica uno de los descubrimientos más importantes del presente siglo: la vida artificial (el desarrollo, evolución del reino animal y microorganismos, todo ello simulado por ordenador).
Para facilitar la comprensión del libro y poder experimentar, se incluye un disquete con diversos programas que simulan todos los conceptos y cuyo funcionamiento se detalla en el libro.
Los programas que se incluyen son: GENE (simulación de vida y control de evolución), CYCLIC SPACE (para la creación de autómatas celulares) , WORDELOV (conversión de textos aleatorios en palabras inteligibles), LINE-CA (fija las leyes de la evolución) y MICROANT (simulación de hormigas electrónicas).

PRECIO: 2422 Ptas + IVA

## Ultima Frontera

### CREACIONES MULTIMEDIA

**Pablo J.García Núñez y Philip Shadok**

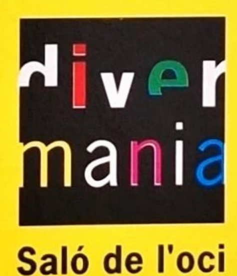



Este libro explica todo lo relacionado con el mundo multimedia. Gracias a este libro y el excelente software adjunto, el lector podrá crear catálogos electrónicos, programas educativos interactivos, películas digitales y videos musicales, etc. Toda una extensa exposición de lo último en multimedia, para conseguir que el PC se convierta en un estudio de producción audiovisual.
Los programas, cuya extensa explicación está incluida en el libro, son:

- GRASP para crear presentaciones multimedia (MIDI, películas digitales, videos musicales, paletas de color, etc).
- DEMO que dura tres minutos para ver hasta que punto se pueden conseguir presentaciones de alta calidad, gracias al software y contenidos del libro.
- PICTOR es un programa de retoque y dibujo que permite preparar imágenes para incluirlas en las presentaciones.
- ARTOOLS para la creación de efectos especiales a incluir en las presentaciones.

PRECIO: 5820 Ptas + IVA

¿"Pasar de todo" o divermania?




**Saló de l'oci**

12, 13, 14 y 15 de mayo '94

**Maquetismo y modelismo | Juegos | Ludótica | Coleccionismo**














# OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

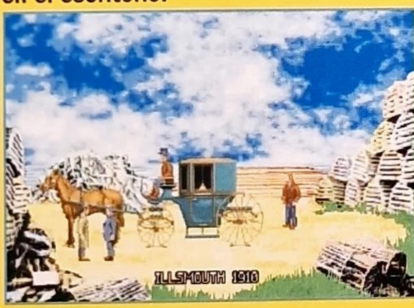
### SHADOW OF THE COMET

*Estoy en la habitación y recojo un dibujo y un mapa del baúl (ya tengo el algodón impregnado en alcohol), ¿qué tengo que hacer para usar el algodón sobre el dibujo?, no encuentro manera de realizarlo.*

YOLANDA BEZOS
MADRID

### RESPUESTA

En ocasiones, es increible como los juegos nos complican la vida cuando está claro lo que tenemos que hacer. El problema que tienes es que sólo puedes usar el algodón sobre el dibujo en el escritorio.



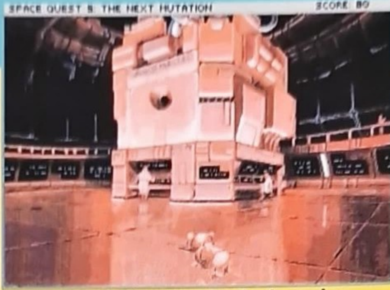

### SPACE QUEST V

*He conseguido avanzar muy poco en la aventura. En el examen de conocimientos, ¿qué tengo que hacer para aprobarlo?, por más que miro en el manual no veo la solución.*

JAVIER OLIVERAS
BARCELONA

### RESPUESTA

¿Nunca has copiado en un examen?. La solución a tus problemas se encuentra en el sistema más viejo de aprobar un examen para un cadete del espacio que no tiene ni idea.
Puede que incluso hayas pensado que era la protección del juego, y claro, no la habrás encontrado.
Para poder copiar, lo que tienes que hacer es utilizar el icono del "ojo" fuera de la hoja de tu examen.




Luego tendrás que elegir de quien copias el examen y tener cuidado de que "El Vigilante Robot" no te pille o te mandará, con toda la razón, al quinto pino del espacio.

### LARRY I

*¿Qué tengo que hacer con la chica que se encuentra en el último piso del casino para que me deje apretar el botón?*
*¿Hay que hacer algo más con la chica de la discoteca además de bailar?*

*ALEJANDRO MARTINEZ*
*ASTURIAS*

### RESPUESTA

* Lo mejor para esa chica tan dura es ablandarla con un bote de afrodisiaco. El bote lo encontrarás en la ventana que hay al lado del balcón del bar de Lefty´s, en el que empiezas el juego. Para conseguir alcanzar el bote necesitas atarte una cuerda a la cintura y hacer un "semi-puenting". Utiliza un martillo para romper el cristal.
* A parte de bailar con ella tendrás que enamorarla. Unos regalos como bombones y rosas surgen muy buen efecto.
Luego tienes que proponerla matrimonio y casarte, pero para ello necesitarás dinero.
Eso lo tienes que hacer antes de intentar seducir a la chica del hotel del último piso.

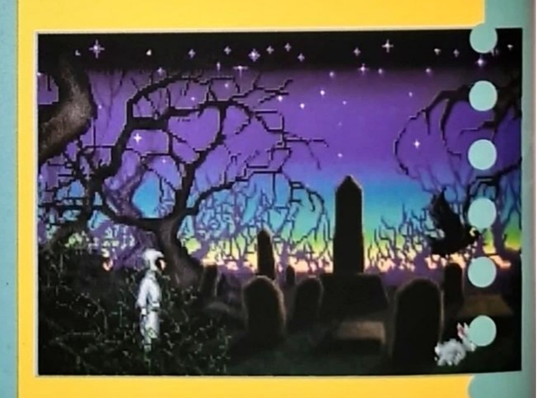
### LOOM

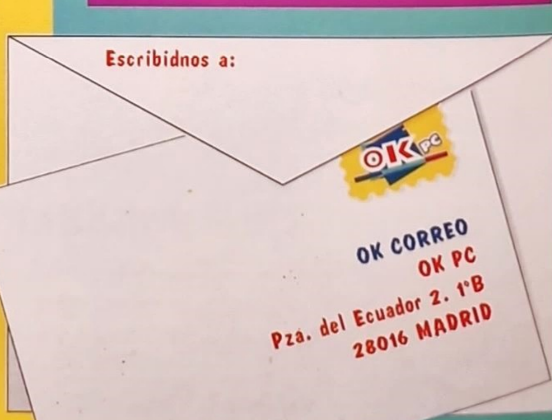
*En este juego, ¿cuál es la clave que hay que tocar para que desaparezca el tifón que hay en el mar?*

DANIEL LOPEZ
MADRID

### RESPUESTA

La solución es simple, los hechizos tocados con la música son reversibles. Así el hechizo de abrir y cerrar es el mismo tocado al derecho o al revés.
Para conseguir acabar con el remolino debes tocar el hechizo que el propio remolino te da, si te acercas y lo señalas con el ratón, pero al revés.
Si te falta alguna nota es que no has completado todo lo que hay que hacer en la isla de partida, ya que las notas te las regalan a medida que avanzas en el juego.
El hechizo no te lo podemos dar, pues en cada partida que empieces desde el principio los hechizos cambian.





# ¡La radio más pequeña del mundo!

## para los suscriptores de OK PC

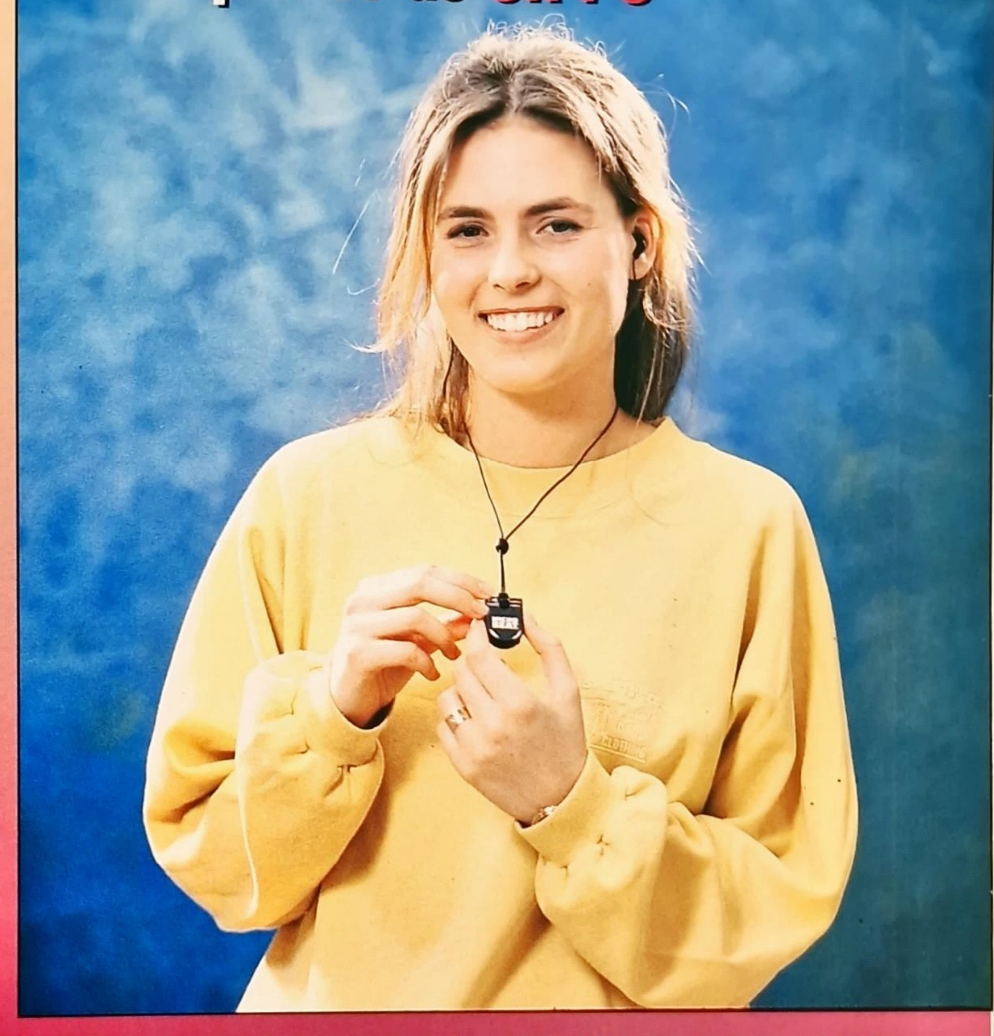
**FM Tiny Turner** es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

## ¡No deje escapar esta oportunidad!



Oferta válida únicamente para España

**OK PC**

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

**PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION**

☐ POR UN AÑO
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

**FORMA DE PAGO**

☐ CONTRA-REEMBOLSO
☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A. adjunto a este boletín

**TARJETA**

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ______ 199____ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

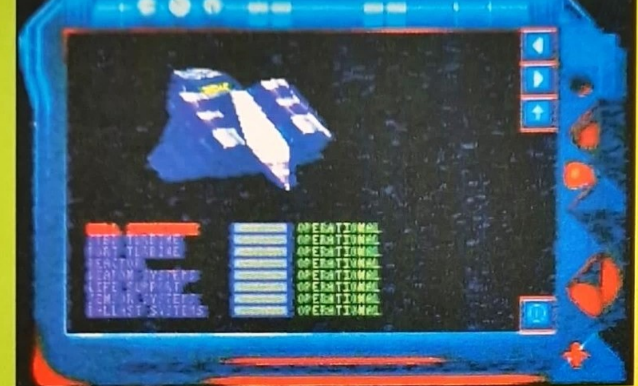
**Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12**




# NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

## R A N K I N G

1



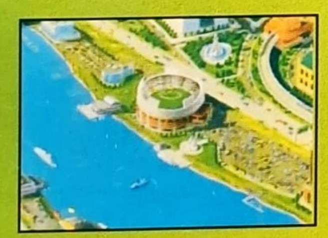
**SUBWAR 2050 (Microprose/Proein)**
Un simulador de submarino futurista, con grandes dosis de simulador aéreo bajo el agua. Como fondo, toda una ciudad submarina que tendrás que salvar de los peligros del exterior. Una idea muy original en un ambiente futurista.

2



**ALONE IN THE DARK II (Infogrames/Erbe)**
El retorno de un mito. Descubre los secretos de la mansión que está al lado del acantilado. Más armas, más enemigos, más diversión,...



**SIMCITY 2000 (Maxis/Dro Soft)**
La simulación más completa de la ciudad de tus sueños. Ahora todo depende de tu capacidad como alcalde.





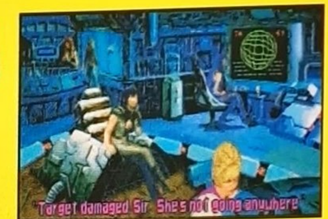

**THE LAWNMOWER MAN (Sales Curve/Arcadia)**
Un juego de realidad virtual con el que vivirás la famosa película "El cortador de cesped".






**MICROCOSM (Psygnosis/Dro Soft)**
Un combate dentro del cuerpo humano. Tu objetivo: Salvar la vida de un prestigioso científico.

6




**REX NEBULAR (Microprose/Proein)**
Un planeta lleno de mujeres con muy mala idea. ¿Conseguirá salir vivo nuestro nuevo héroe de esta aventura?






**PINBALL FANTASIES (Digital Illusions/Erbe)**
Lo que le faltaba a Pinball Dreams para convertirse en el mejor juego de pinball hasta la fecha. ¡Cuidado, engancha!






**PIRATES GOLD (Microprose/Proein)**
Un clásico que vuelve a la carga adaptándose a las nuevas tecnologías. Toda una simulación de piratas.

9



**UNNATURAL SELECTION (Maxis/Dro Soft)**
Diseña tus monstruos mutantes y ponlos después a prueba en las más sangrientas islas.

10




**FIELDS OF GLORY (Microprose/Proein)**
Vive las guerras napoleónicas desde cualquier bando. Combates en perspectiva para mayor realismo.




**HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h   FAX: (91) 380 34 49

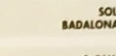



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

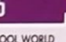
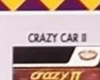


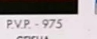


| CENTRO MAIL | Dirección |
|---|---|
| ALICANTE | PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98 |
| BADALONA | SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97 |
| BARCELONA | C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10 |
| BARCELONA | C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23 |
| BILBAO | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73 |
| BURGOS | AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47 |
| MADRID | AVDA. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. Torrejón (MADRID) TEL: 677 90 24 |
| MADRID | EDIFICIO EL ZOCO (posterior). AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS. Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72 |
| MADRID | PORQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15 — NUEVO CENTRO |
| MADRID | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25 |
| MADRID | MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79 |
| MALAGA | C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) TEL: 58 25 82 |
| SALAMANCA | TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81 |
| S. SEBASTIAN | AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72 |
| SEVILLA | C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64 |
| ZARAGOZA | CENTRO COM. INDEPENDENCIA. LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71 |
| VIGO | PLAZA DE LA PRINCESA VIGO. TEL: 22 09 39 |

## Sound BLASTER

### SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION



NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO + ALTAVOCES **19.900**

CD ROM SONY Doble Velocidad + SOUND BLASTER PRO **49.900**

PACK CD SB 16 PREMIUM **104.900**

CD ROM para SB Doble Velocidad **39.900**

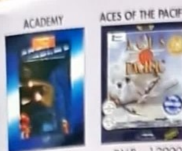
CD ROM+Rebel Asault **44.900**

**64.900** CD DISCOVERY

SOUND BLASTER 16 ASP- 41.900
SOUND BLASTER 2.0- 13.900
SOUND BLASTER AWE 32- 59.900

SOUND BLASTER 16+ALTAVOCES +VOICE ASSIT+MICROFONO **27.900**

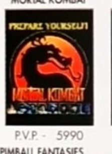
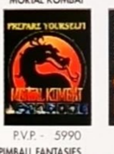
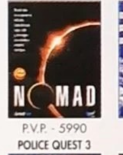
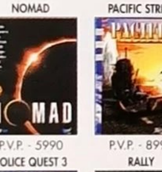
## NOVEDADES

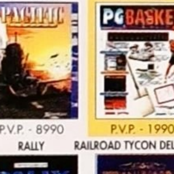
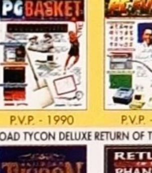
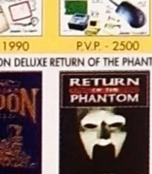






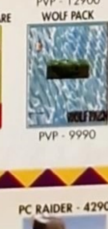




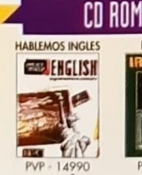


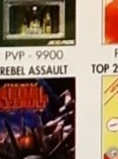



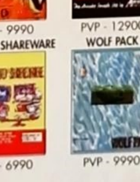
| Título | P.V.P. |
|---|---|
| ACADEMY | 6990 |
| ACES OF THE PACIFIC | 12900 |
| ACES OVER EUROPE | 12900 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 7950 |
| ARCHON ULTRA | 5990 |
| CAMPAINS II | 7490 |
| DAY OF TENTACLE | 7700 |
| EYE OF THE BEHOLDER III | 6990 |
| F 15 III | 9990 |
| FANTASY EMPIRES | 6990 |
| FIELDS OF GLORY | 6495 |
| FLIGHT SIMULATOR 5.0 | 11500 |
| FRONTIER -ELITE II | 6990 |
| GOAL | 5490 |
| GREAT NAVAL BATTLES II | 7990 |
| HAND OF FATE | 7490 |
| INDY CAR | 6990 |
| IN EXTREMIS | 6990 |
| JIM POWER | 4995 |
| JURASSIC PARK | 5990 |
| KING MAKER | 6990 |
| LAND OF LORE | 7490 |
| LITIL DIVIL | 4950 |
| METAL & LANCE | 6495 |
| MIGHT & MAGIC 4 | 6495 |
| MORTAL KOMBAT | 5990 |
| NOMAD | 5990 |
| PACIFIC STRIKE | 8990 |
| PC BASKET | 1990 |
| PC FUTBOL | 2500 |
| PIMBALL DREAMS | 5150 |
| PIMBALL FANTASIES | CONS. |
| POLICE QUEST 3 | 7200 |
| RALLY | 5490 |
| RAILROAD TYCON DELUXE | 7700 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 5995 |
| SAM & MAX | 7700 |
| SEVEN CITIES OF GOLD | 4990 |
| SHADOW CASTER | 7990 |
| SEAWOLF | 7990 |
| SIM CITY 2000 | 7990 |
| SIM FARM | 8990 |
| STEEL SKY | 6990 |
| STRIKER | 2995 |
| SUPER SCRYUS | 2995 |
| TASK FORCE 1942 | 7700 |
| TFX | 7990 |
| ULTIMA VIII | 8990 |

## CD ROM





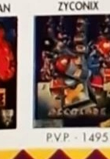




| Título | PVP |
|---|---|
| 7th GUEST | 10990 |
| CONSPIRACY | 7490 |
| HABLEMOS INGLES | 14990 |
| IRON HELIX | 9900 |
| LORD OF THE RING | 9990 |
| MAC DOG McCREE | 12900 |
| MAN ENOUGH | 12990 |
| MICROCOSM | 10990 |
| POP ESPAÑOL | 4950 |
| REBEL ASSAULT | 9990 |
| TOP 2000 SHAREWARE | 6990 |
| WOLF PACK | 9990 |

## JOYSTICKS



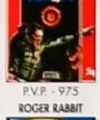



RAIDER 5 - 2990 · TORNADO - 3490 · PYTHON - 1995 · STARFIGHTER 5 - 2990 · PC RAIDER - 4290

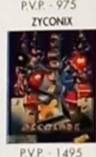
## OFERTAS

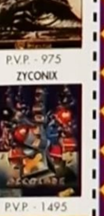
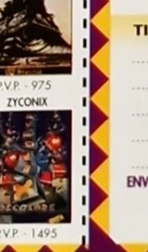




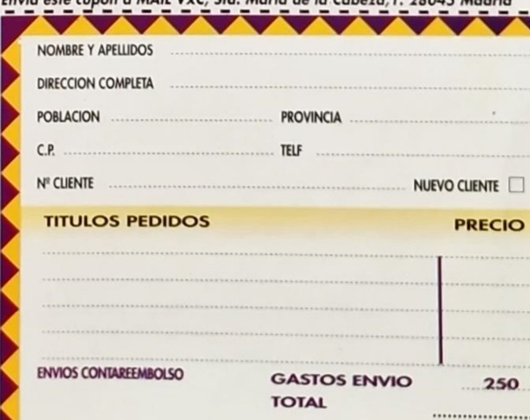




| Título | P.V.P. |
|---|---|
| ARMA LETAL | 975 |
| BASKET PLAY OFF | 975 |
| BATTLE CHESS 4000 | 1495 |
| COBRA MISSION | 2995 |
| COOL WORLD | 975 |
| CRAZY CAR II | 975 |
| DEATH BRINGER | 975 |
| ELF | 975 |
| ELVIRA | 2495 |
| ENMANUELLE | 975 |
| F14 TOMCAT | 2495 |
| F15 II | 3995 |
| FASCINATION | 2495 |
| FIGTHER COMMAND | 975 |
| GEISHA | 975 |
| GLOBAL EFECT | 1495 |
| G. NAPOLEONIC BATTLE | 975 |
| HEART OF CHINA | 4995 |
| HOME ALONE | 975 |
| HOOK | 975 |
| INDY ULTIMA CRUZADA | 995 |
| JHONNY CASTAWAY | 975 |
| KICK OFF II | 975 |
| KNIGHTS OF SKY | 2495 |
| LA COLMENA | 3795 |
| LARRY I | 3495 |
| LIVERPOOL | 975 |
| LUIGGI SPAGGETTI | 975 |
| LOOM | 1995 |
| LOTUS | 995 |
| M1 TANK PLATOON | 3995 |
| MANCHESTER EUROPA | 975 |
| MONKEY ISLAND | 995 |
| OPERATION COMBAT | 975 |
| PARIS DAKAR | 975 |
| PINBALL MAGIC | 975 |
| PUSH OVER | 975 |
| RICK DANGEROUS II | 1200 |
| RISKY WOOD | 1495 |
| ROGER RABBIT | 975 |
| SHADOW LANDS | 1495 |
| SHADOW SORCERER | 2495 |
| SPACE QUEST IV | 3995 |
| TENNIS CUP II | 975 |
| THE SUMMONING | 1495 |
| TRANSARTICA | 975 |
| ULTIMA UNDERWORLD | 1495 |
| WWF EUROPEAN | 975 |
| ZYCONIX | 1495 |

*Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid*



NOMBRE Y APELLIDOS ..................
DIRECCION COMPLETA ..................
POBLACION .................. PROVINCIA ..................
C.P. .................. TELF ..................
Nº CLIENTE .................. NUEVO CLIENTE ☐

| TITULOS PEDIDOS | PRECIO |
|---|---|
| | |

ENVIOS CONTAREEMBOLSO

GASTOS ENVIO 250
TOTAL ..................

# UN NUEVO MUNDO TE ESPERA

## EL MUNDO DE
























Might and Magic

World of Xeen™

NEW WORLD COMPUTING







NEW WORLD COMPUTING




División SOFTWARE
Velázquez, 10 - 5ª Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID